Projecteur DLP Cinema®



NC1600C

Mode d’emploi



NEC Display Solutions, Ltd.

Informations Importantes

Précaution:

Lire attentivement ce manuel avant d'futiliser le NC1600C et le conserver à portée de main pour future référence.

Recommandations importantes

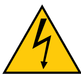
Ces instructions de sécurité ont pour but d'assurer une longue vie à votre projecteur et d'éviter un incendie ou une décharge électrique. Prière de les lire attentivement et de tenir compte de tous les avertissements.

 **AVERTISSEMENT**

POUR EVITER UN INCENDIE OU UN RISQUE D'ELECTROCUTION NE PAS EXPOSER CET ENSEMBLE A LA PLUIE OU A L'HUMIDITE.

 **ATTENTION**

POUR EVITER LES RISQUES D'ELECTROCUTION, NE PAS OUVRIR LE COUVERCLE. AUCUN DES ELEMENTS INTERNES NE DOIT ETRE REPARE PAR L'UTILISATEUR. NE CONFIER L'ENTRETIEN QU'A UN PERSONNEL QUALIFIE.



L'éclair fléché dans un triangle équilatéral est destiné à avertir l'utilisateur de la présence, dans l'appareil, d'une zone non-isolée soumise à une haute-tension dont l'intensité èst suffisante pour constituer un risqué d'électrocution.

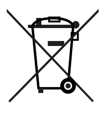


Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'informations de fonctionnement et d'entretien importantes dans la brochure accompagnant l'appareil.

DOC avis de conformité

Cet appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Réglement sur le Matériel D'interférence du Canada.

Mise au rebut du produit usagé



La législation européenne, appliquée dans tous les Etats membres, exige que les produits électriques et électroniques portant la marque (à gauche) doivent être mis au rebut séparément des autres ordures ménagères. Ceci inclus les projecteurs et leurs accessoires électriques ou lampes. Lorsque vous mettez au rebut ces produits, veuillez suivre les recommandations des autorités locales et/ou demandez conseil au magasin qui vous a vendu le produit.

Une fois ces produits mis au rebut, ils sont recyclés et de manière appropriée. Cet effort nous aidera à réduire les déchets et à maintenir au niveau minimum leurs conséquences négatives sur la santé humaine et sur l'environnement.

La marque figurant sur les produits électriques et électroniques ne s'applique qu'aux Etats membres actuels de l'Union Européenne.

 **AVERTISSEMENT** 

Installation et transport

Consultez votre revendeur pour l'installation et le transport de votre projecteur. NE PAS faire installer ou transporter le projecteur par une personne non qualifiée. Vous risqueriez de briser la lampe ou de blesser quelqu'un.

- Alimentation
  - Pour l'installation du cordon d'alimentation électrique sur le projecteur, voir le concessionnaire. NE PAS intaller le cordon d'alimentation électrique soi-même. Il y a risqué d'incendie ou d'électrocution.
  - Le projecteur est conçu pour fonctionner sous la tension d'alimentation ci-dessous.
    - CA200-240V 50/60Hz

    S'assurer que la tension du secteur soit conforme à ces caractéristiques avant d'utiliser le projecteur.
  - Manipulez le câble d'alimentation avec précaution. Un câble endommagé ou égratigné peut entraîner une électrocution ou un incendie.
    - Ne pliez pas ou n'écrasez pas le câble d'alimentation de manière excessive.
    - Ne placez pas le câble d'alimentation sous le projecteur ou tout autre objet lourd.
    - Ne couvrez pas le câble d'alimentation avec d'autres matériaux doux comme des tapis.
    - Ne soumettez pas le câble d'alimentation à la chaleur.
- Eteindre le projecteur, débrancher le câble d'alimentation et contacter un personnel qualifié dans les cas suivants :
  - Lorsque le câble d'alimentation est endommagé ou usé.
  - Du liquide a été répandu à l'intérieur du projecteur, ou ce dernier a été exposé à la pluie ou à l'eau.
  - Le projecteur ne fonctionne pas normalement lorsque vous suivez les instructions décrites dans ce mode d'emploi.
  - Le projecteur est tombé ou le boîtier a été endommagé.
  - Les performances du projecteur ont décliné, indiquant un besoin de maintenance.

- Ne placez pas le projecteur dans les endroits suivants :
  - près d'un point d'eau, d'un bain ou dans des pièces humides.
  - sur un chariot, un support ou une table instable.
  - à la lumière directe du soleil, près de chauffages ou d'appareils émettant de la chaleur.
  - dans un environnement poussiéreux, enfumé ou embué.
  - sur une feuille de papier, une carpette ou un tapis.
- Ne pas poser de liquides sur le dessus du projecteur. Confier la réparation à du personnel technique qualifié si du liquide a été renversé.
- Empêcher tous cocps étrangers tels que des attaches trombones ou des morceaux de papier de tomber à l'intérieur du projecteur. Ne pas essayer de récuperer des objets qui seraient tombés dans le projecteur. Ne pas introduire d'objets métalliques tels que fil ou un tournevis dans le projecteur. En cas de chute d'objet dans le projecteur, le débrancher immédiatement et faire enlever l'objet par un personnel technique qualifié.

 **ATTENTION** 

- La lampe à haute pression peut exploser si elle est manipulée incorrectement. Seul le personnel de service peut ouvrir le couvercle de la lampe. Confier l'entretien à du personnel technique qualifié.
- Ne pas regarder dans l'objectif lorsque le projecteur est allumé. De sérieux dommages aux yeux pourraient en résulter.
- Ne pas toucher le projecteur pendant un orage. Cela pourrait causer un choc électrique ou un incendie.
- Ne bouchez pas l'objectif avec son couvercle fourni lorsque le projecteur est allumé. Faire cela pourrait faire fondre le couvercle et peut-être brûler vos mains à cause de la châleur émise par le faisceau lumineux.
- S'assurer qu'il y ait une ventilation suffisante et que les ouvertures ne soient pas obstruées afin d'éviter des concentrations potentiellement dangereuses d'ozone et l'accumulation de chaleur à l'intérieur du projecteur.
  Laisser au moins 20 cm (8 pouces) d'espace entre le projecteur et un mur. Laisser au moins 50 cm (20 pouces) d'espace entre l'orifice de ventilation du projecteur et tout objet.
  Connecter la sortie d'air du projecteur à l'équipement d'échappement ayant une capacité de $16m^3$ /min ou plus.
- Ne pas manipule le projecteur ou le câble d'alimentation avec les mains mouillées. Cela pourrait causer un choc électrique ou un incendie.
- Eteindre le courant d'alimentation CA du projecteur et déconnecter tous les câbles avant de mettre le projecteur à un autre endroit.
- Pour l'installation du cordon d'alimentation électrique sur le projecteur, voir le concessionnaire. NE PAS intaller le cordon d'alimentation électrique soi-même. Il y a risqué d'incendie ou d'électrocution.
- Le transport du projecteur doit être effectué par cinq personnes au minimum.
- Ne pas saisir le projecteur par son objectif ni par les des anamorphoseurs. Le cas échéant, le projecteur risqué de se renverser ou de tomber et d'être à l'origine d'un accident corporel.
- Si le projecteur n'est pas utilisé pendant une longue période, coupez l'alimentation CA.
- Couper l'alimentation à l'aide d'un coupe-circuit avant de nettoyer.
- Ne pas essayer de toucher la sortie de l'aération car elle peut devenir brûlante. Cela risquerait de vous brûler les mains en raison de la chaleur produite.
- Lorsque le corps principal est endommagé, du liquide de refroidissement peut s'échapper des parties internes. NE PAS toucher ou avaler le liquide de refroidissement. Si le liquide de refroidissement est avalé ou qu'il rentre en contact avec vos yeux, veuillez consulter un médecin immédiatement.
- Lors de l'utilisation d'un câble LAN :
  Pour votre sécurité, ne raccordez pas au connecteur pour périphérique externe de câble pouvant avoir une tension excessive.

Précautions se rapportant á la télécommande

- Manipuler la télécommande avec précaution.
- Si la télécommande est mouillée, l'essuyer immédiatement.
- Evitar toute chaleur chaleur excessive et l'humidité.
- Ne pas chauffer, démonter ou jeter les piles au feu.
- Si la télécommande n'est pas utilisée pendant une longue période, retirer les piles.
- S'assurer de respecter la polarité (+/–) des piles.
- Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées en méme temps et ne pas utiliser des piles de différents types ensemble.
- Mettre les piles usagées au redut d'parés la réglementation locales.

Installation

- Ne pas placer le projecteur sur le côté lorsque la lampe est allumée, sinon le projecteur risque d'être endommagé.
- Manipuler le projecteur avec précaution. La chute du le projecteur ou lui donner des chocs pourrait endommager des composants internes.
- Plus l'éclairage ambiant est contrôlé, plus l'image affichée sera contrastée et belle.
- Les écrans en partie sale, rayés ou décolorés ne permettront pas d'obtenir une image nette. Prendre soin en manipulant l'écran.
- Le transport du projecteur doit être effectué par cinq personnes au minimum. Retirez l'objectif et la lampe avant de transporter le projecteur. Ne pas faire subir de choc violent au projecteur.
- Ne pas laisser d'empreintes ou de poussière sur la surface de l'objectif. Des ombres risquent de s'afficher sur l'écran. Couvrez l'objectif à l'aide du bouchon fourni si le projecteur ne doit pas servir pendant une durée prolongée.

Précautions avec la lampe : lire avant l'utilisation

- La lampe a été scellée dans un environnement sous pression, et il y a donc un petit risque d'explosion, si elle n'est pas utilisée correctement. Le risque est minime si l'appareil est en bon ordre de marche, mais s'il est endommagé ou utilisé au-delà du nombre d'heures recommandées, le risque d'explosion augmente alors. Il est à noter l'existence d'un systéme d'avertissement intégré, lequel affiche le message "Bulb Over Time" lorsqu'un temps de fonctionnement préréglé est atteint. Si la lampe explose, de la fumée peut étre produite par les fentes d'aération situées sur l'arrière de l'appareil. Ne vous tenez pas devant les évents pendant l'opération. Cette fumée est composée de verre sous forme de particules et de gaz de Xenon, et n'est pas nuisible si elle est maintenue à distance des yeux. Si les yeux sont exposés a ce gaz, les rincer immédiatement à l'eau courante et con sulter tout de suite un médecin. Ne pas se frotter les yeux ! Cela pourrait provoquer une grave blessure.
- Consultez le personnel de service qualifié pour le nettoyage de l'intérieur du projecteur ou pour le remplacement de la lampe. Ne pas essayer de nettoyer l'intérieur du projecteur ou de remplacer la lampe soi-même.
- Ne pas couper l'alimentation du projecteur dans les cas suivants. Cela pourrait endommager le projecteur.
  - Lors de la projection d'images
  - Pendant le refroidissement après que le projecteur ait été éteinte. (Le voyant POWER clignote en orange lorsque le ventilateur fonctionne, et l'écran ACL affiche « Cooling... ». le ventilateur du refroidissement continuent à tourner pendant 5 minutes.)

Si vous avez des questions concernant des points peu clairs ou des réparations

Contacter votre distributeur ou les branches d'assistance suivantes si vous avez des questions concernant des points à éclaircir, des défauts et des réparations du produit.

En Europe

NEC Europe, Ltd. / European Technical Centre
Adresse : Unit G, Stafford Park 12, Telford TF3 3BJ, U.K.
Téléphone : +44 1952 237000
Fax : +44 1952 237006

En Amérique du Nord

NEC Corporation of America
Division Cinéma Numérique
Adresse : 4111 West Alameda Avenue Suite 412 Burbank, CA 91505
Téléphone : 818 557 2500
*Si la ligne ci-dessus est occupée, essayer le numéro suivant ;
Téléphone : 866 632 6431

Table des matières

1.
Que contient la boîte ? Et les noms des parties du projecteur

1-1. Caractéristiques

- **Projecteur spécial DLP Cinema® répondant aux besoins des grands écrans**

NEC a appliqué sa technologie de montage et sa technologie d'imagerie de pointe à des systèmes de lampe et des systèmes optiques récemment développés ainsi qu'un système de refroidissement permettant de répondre aux besoins des grands écrans.

- **Ce projecteur est équipé de fonctions faciles à utiliser**

(1) Fonction de mémoire de l'objectif pouvant être actionnée d'une simple pression de touche et fonction mémoire de puissance de la lampe.
Le projecteur DLP Cinema® est doté d'une fonction de mémoire de l'objectif destinée à mémoriser les positions de zoom et les positions de déplacement de l'objectif correspondant à des tailles d'écrans définis pour chaque signal d'entrée. Il est également doté d'une fonction de mémoire de la puissance de lampe destinée à mémoriser la luminosité des images à l'écran pour chaque signal d'entrée.
Même si vous projetez des images multiples qui présentent des paramétrages différents en termes de taille d'image et de luminosité, vous pouvez les projeter dans les conditions préenregistrées pour chaque signal, en sélectionnant tout simplement le signal correspondant.

(2) Le projecteur est équipé d'une fonction de contrôle de puissance de la lampe
Vous pouvez paramétrer n'importe quel réglage de luminosité, d'une luminosité faible à une luminosité élevée. Cette fonction permet de minimiser la fluctuation (*) de la luminosité lorsque la luminosité de la lampe diminue suite à une utilisation prolongée de cette dernière.
* Le temps de maintien des fluctuations de la luminosité dépend de la valeur du réglage de luminosité.

(3) Remplacement facile de la lampe
La lampe peut être remplacée par l'arrière du projecteur. Elle peut donc être remplacée facilement dans des endroits étroits lorsqu'un projecteur de film est installé sur le côté et qu'il n'y pas beaucoup de place sur le côté du projecteur.

(4) Boutons de sélection de signaux enregistrés
Le projecteur est équipé de 8 nouveaux boutons de sélection de signaux qui facilitent la sélection de signaux enregistrés. Sur ce projecteur, on peut enregistrer jusqu'à 100 titres maximum (enregistrement de signaux d'entrée). Parmi les titres enregistrés, vous pouvez attribuer comme bon vous semble 8 titres aux boutons <1> à <8>.

(5) Ecran tactile (En option)
Un écran tactile est disponible en option pour permettre une utilisation facile de toutes les fonctions du projecteur.

(6) Le projecteur peut supporter divers contenus et types d'utilisation grâce à l'application d'un commutateur multimédia vendu séparément.
En connectant un commutateur multimédia (MMS) en option, vous pouvez lire des signaux analogiques RVB/VIDEO et des signaux numériques dont les formats ne sont pas supportés par le projecteur.

- **Structure de protection contre la poussière de la face des DMD**

Un écran anti-poussière est disposé entre chaque processeur DMD de R, V et B et le prisme spectroscopique/condensateur pour empêcher que des poussières et de la saleté présentes dans l'air et des particules grasses présentes dans la fumée que l'on trouve dans les salles de spectacle n'entrent en contact avec la face du DMD et ne causent des problèmes de fonctionnement.

- **Refroidissement efficace de la chaleur provenant de l'unité DMD grâce à la structure de refroidissement**

L'unité DMD utilise un procédé de refroidissement par liquide très efficace. Il élimine efficacement la chaleur appliquée au DMD par la structure anti-poussière et le haut rendement lumineux, assurant ainsi la fiabilité du projecteur.

- **Les fonctions dernier cri de DLP Cinema® sont disponibles**

Ce projecteur supporte les fonctions, CineCanvas™, CinePallette™ et CineBlack™ qui sont les nouvelles fonctions destinées à la sécurité, au sous-titrage, etc. développées par Texas Instruments Incorporated.

(1) CineLink™ : Gestion de la sécurité
Cette fonction supporte le cryptage du lien local entre serveur et projecteur, elle ajoute un «filigrane» pour permettre de reconnaître les films piratés (copie illégale) et offre également d'autres fonctions.

(2) CineCanvas™ : Gestion des images
Cette fonction permet l'insertion de sous-titres et légendes, la correction de la distorsion, le changement de la résolution, etc.

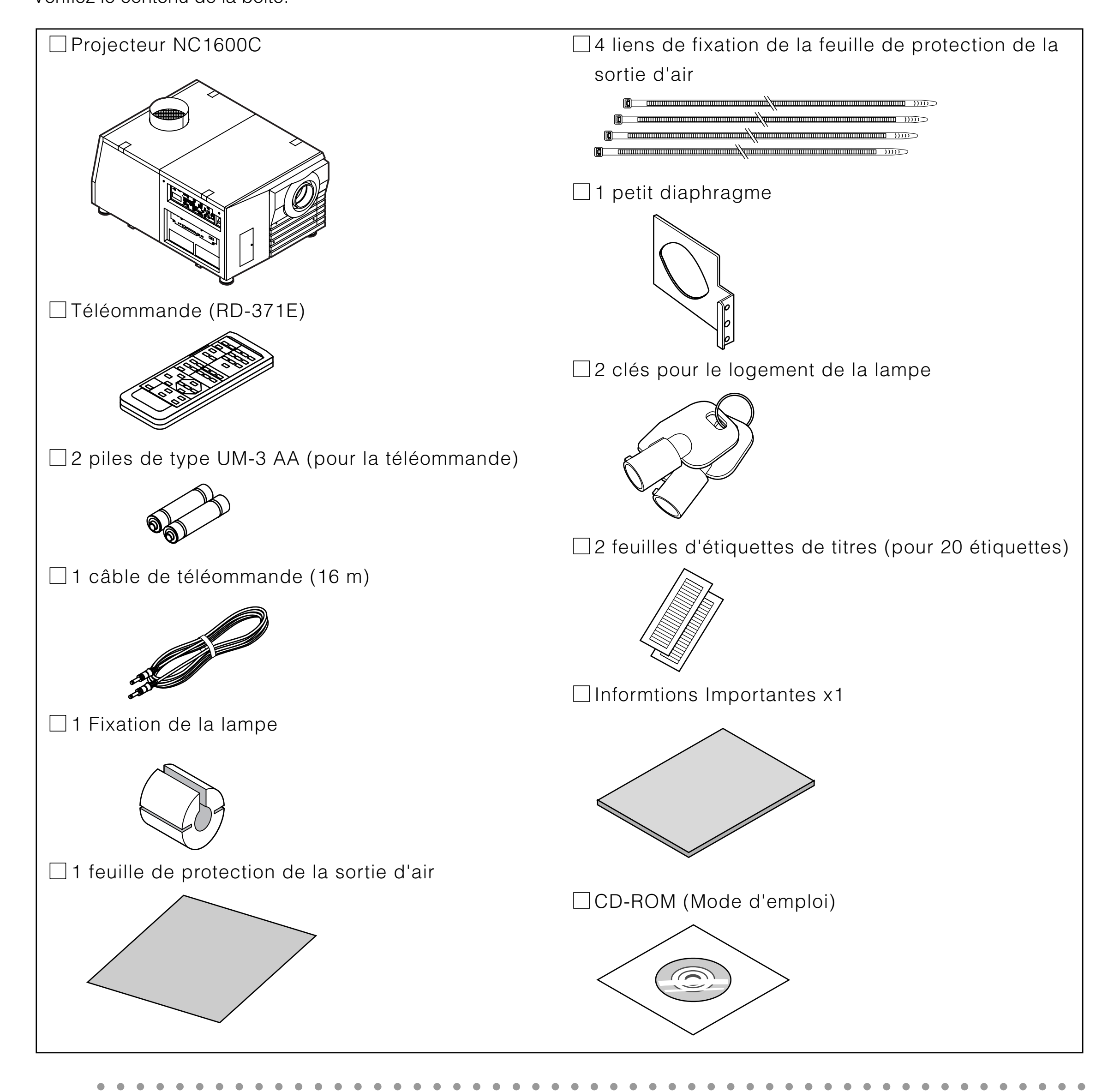
(3) CinePallette™ : Gestion des couleurs
Cette fonction permet l'extension de la gamme de couleurs, la correction des couleurs, etc.

(4) CineBlack™ : Gestion du contraste
Cette fonction réalise une échelle de nuances de couleurs allant du noir intense au blanc pur.

- DLP, DLP Cinema et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou des marques déposées de Texas Instruments.
- CineLink, CineCanvas, CinePallette et CineBlack sont des marques commerciales de Texas Instruments.

1-2. Que contient la boîte ?

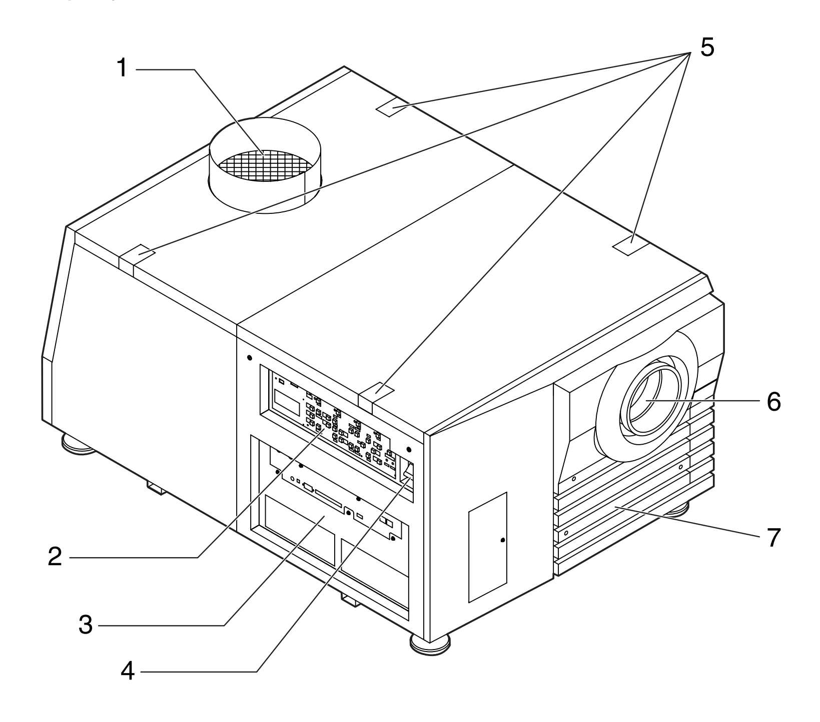
Vérifiez le contenu de la boîte.



ASTUCE * Au cas où vous n'auriez pas reçu tous les accessoires indiqués ci-dessus, ou au cas où certains d'entre eux seraient endommagés, veuillez contacter votre revendeur/distributeur.
L'appareil est légèrement différent des dessins de ce manuel mais cela ne cause aucun problème pour son utilisation.

1-3. Noms des parties du projecteur

1-3-1. Avant du projecteur



1. Sortie d'air

    Se connecte à un dispositif d'aspiration afin d'évacuer la chaleur provenant de la lampe. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour installer le dispositif d'aspiration.

2. Panneau de commande

    Le panneau de commande vous permet d'allumer et d'éteindre le projecteur, de sélectionner les titres et de réaliser divers ajustements de l'écran projeté. (Voir page 12)

3. Bornes de connexion

    Les divers câbles de signaux d'images doivent être connectés ici. (Voir page 11)

    Vous pouvez augmenter le nombre de bornes d'entrée de signaux en installant un commutateur multimédia optionnel (MMS).

4. Interrupteur principal

    Lorsque le courant d'alimentation CA est fourni, régler l'interrupteur sur Activer (ON), puis votre projecteur se met en état de veille.

5. Ouverture du montage de l'écran tactile (quatre emplacements sur le dessus)

    Utilisez le bras de support destiné au panneau tactile afin de fixer ce dernier (en option).

6. Objectif (en option)

    Les images sont projetées à partir de l'objectif. Adressez-vous à votre revendeur/distributeur si vous voulez installer ou remplacer l'objectif.

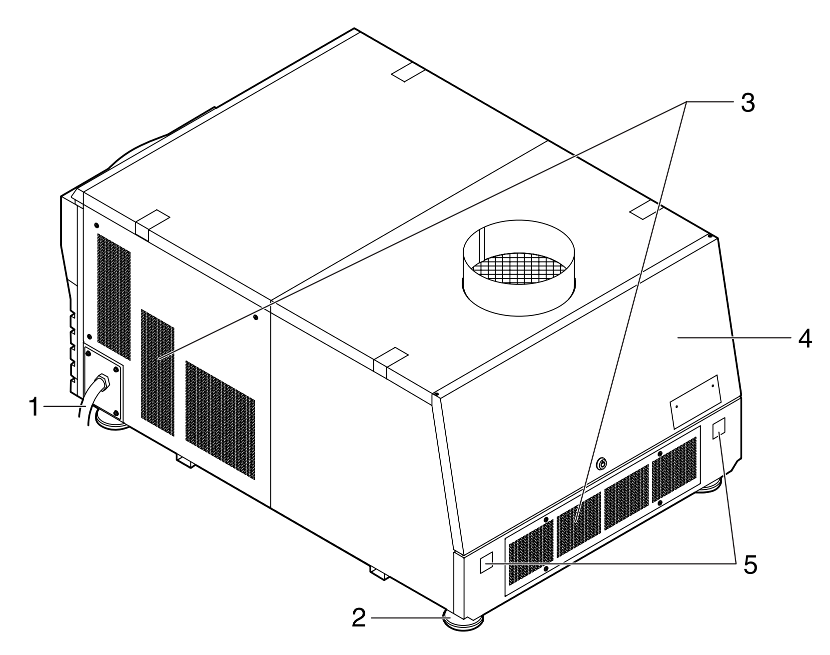
7. Connecteur de verrouillage (Intérieur avant du projecteur)

    Il s'agit d'un connecteur destiné au dispositif de sécurité du projecteur. Il est utilisé pour commander le projecteur depuis une source extérieure. Consultez votre revendeur/distributeur pour en savoir plus quant à l'utilisation de ce verrouillage.

REMARQUE

Ne touchez pas la sortie d'air et l'arrière de l'unité principale pendant le fonctionnement du projecteur. La température élevée pourrait causer des brûlures.

1-3-2. Arrière du projecteur



1. Câble d'alimentation CA
   Il s'agit du câble qui fournit le courant CA au projecteur. Le câble d'alimentation CA n'est pas un accessoire. Consultez votre revendeur/distributeur pour en savoir plus à propos du câble d'alimentation CA.
2. Ajusteurs de niveau (quatre emplacements sur le dessous)
   Dans l'installation ordinaire, vous pouvez ajuster l'inclinaison du projecteur en 4 positions.
3. Entrée d'air
   L'air rentre par cette entrée pour refroidir le projecteur. Ne couvrez pas l'entrée d'air.
4. Porte du logement de lampe
   Cette porte s'ouvre pour permettre le remplacement de la lampe. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour installer et remplacer l'ampoule de la lampe et le boîtier de lampe.
5. Voyants d'état arrière
   Ces voyants indiquent le statut du projecteur. Lorsque le projecteur fonctionne normalement, ils s'allument/clignotent en vert ou orange. Lorsqu'une erreur se produit, ils s'allument/clignotent en rouge. Lorsqu'une erreur se produit, contrôlez le contenu de l'affichage sur l'écran à cristaux liquides. (Voir page 42)

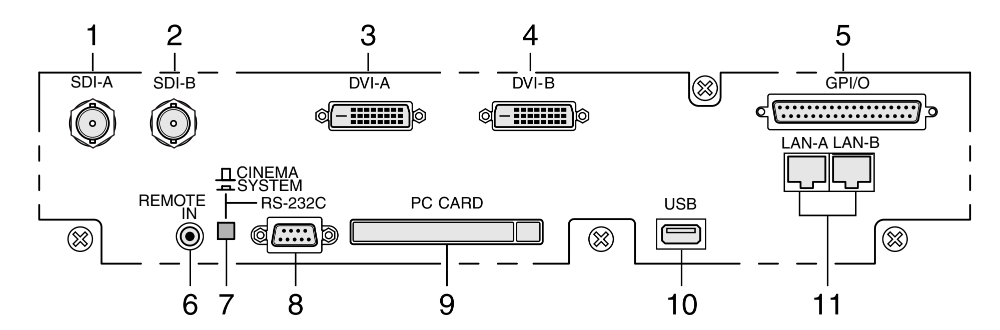


Ne couvrez pas l'entrée d'air pendant le fonctionnement. Une entrée d'air non adéquate peut mener à une augmentation de la température intérieure et causer une défaillance bénigne ou sérieuse du projecteur.



seul le personnel de service devrait être autorisé à ouvrir la porte du logement de la lampe.

1-3-3. Bornes de connexion



1. Borne d'entrée HDSDI A (SDI-A) (BNC)
   Connectez un Serveur Vidéo ou une source Vidéo à cette borne. Utilisez un câble coaxial de 75 ohms.
2. Borne d'entrée HDSDI B (SDI-B) (BNC)
   Connectez un Serveur Vidéo ou une source Vidéo à cette borne. Utilisez un câble coaxial de 75 ohms.
3. Borne d'entrée DVI-D A (DVI-A) (DVI-D 24 broches)
   Connectez la borne de sortie DVI-D d'un PC à cette borne. Utilisez un câble de signal DVI-D disponible dans le commerce (Single Link).
4. Borne d'entrée DVI-D B (DVI-B) (DVI-D 24 broches)
   Connectez la borne de sortie DVI-D d'un PC à cette borne. Utilisez un câble de signal DVI-D disponible dans le commerce (Single Link).
5. Borne de commande externe (GPI/O) (D-Sub 37 broches)
   Utilisez cette borne lorsque vous voulez commander votre projecteur depuis un commutateur externe. (Voir page 51)
6. Borne d'entrée de télécommande (REMOTE IN) (Stéréo mini)
   Connectez la télécommande du projecteur à cette borne en utilisant le câble de télécommande fourni.

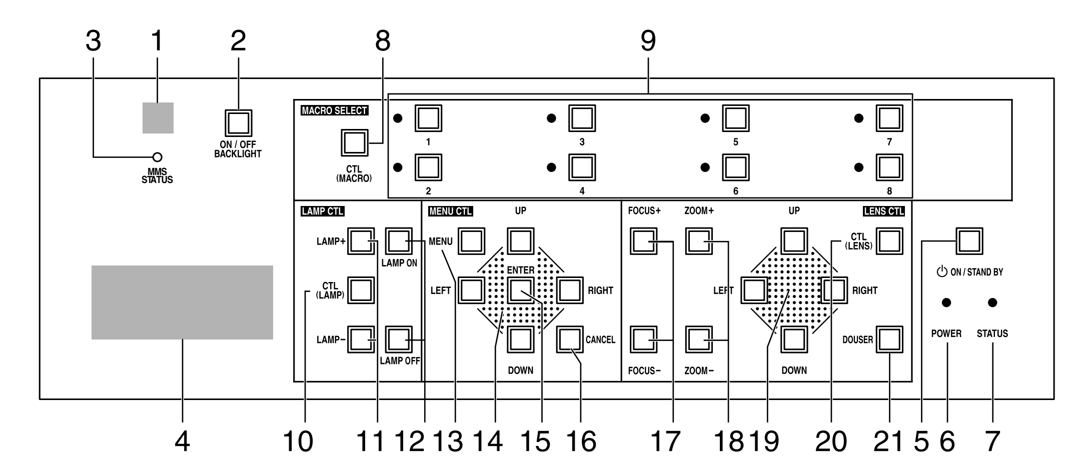
Mémo

- La télécommande du projecteur peut être utilisée en la connectant à ce dernier à l'aide du câble de télécommande. (Voir page 16)

---

7. Commutateur de signal de commande PC (CINEMA/SYSTEM)
   Utilisez ce commutateur pour régler les données sur le projecteur.
8. Borne de commande PC (RS-232C) (D-Sub 9 broches)
   Cette borne est utilisée lorsque le personnel de service configure les données pour le projecteur ou utilise le projecteur à partir d'un PC par le biais d'un câble RS-232C. Utilisez un câble droit RS-232C disponible dans le commerce pour connecter le projecteur au PC.
9. Fente pour carte PC
   - En insérant ici une carte de réseau local sans fil LAN, vous pouvez commander le projecteur depuis un PC en utilisant un réseau sans fil LAN.
     Veuillez consulter votre revendeur/distributeur pour savoir quelle carte de réseau local sans fil LAN peut être utilisée.
   - Utilisez cette fente lors de la réalisation d'interventions d'entretien sur votre projecteur.
10. Port USB (USB) (type A)
    Utilisez ce port lors de la réalisation d'interventions d'entretien sur votre projecteur.
11. Port Ethernet (LAN-A, LAN-B) (RJ-45)
    Utilisez ce port lorsque vous contrôlez votre projecteur par le biais d'une connexion LAN depuis un PC. Utilisez un câble LAN disponible dans le commerce (10Base-T/100Base-T) pour connecter le projecteur au PC.

1-3-4. Panneau de commande



1. Unité de réception de lumière de la télécommande
   Cette unité reçoit les signaux provenant de la télécommande.
2. Touche BACKLIGHT
   Appuyez sur cette touche pour activer/désactiver le rétro éclairage de l’écran à cristaux liquides et du panneau de commande.
3. Voyant MMS STATUS
   Ce voyant indique l’état de liaison du commutateur multimédia optionnel (MMS).

Eteint	Lorsque vous n’utilisez pas de commutateur multimédia.
Vert fixe	En cas de liaison au commutateur multimédia intégré.
Orange fixe	En cas de liaison à un commutateur multimédia externe.
Vert ou orange clignotant	Préparation de la liaison avec le commutateur multimédia.
Rouge clignotant	Lorsqu’une erreur de liaison se produit.

4. Ecran LCD
   L’écran à cristaux liquides affiche les menus et les valeurs de réglage pour le fonctionnement du projecteur.
5. Touche POWER
   Appuyez sur cette touche pour mettre sous tension ou hors tension (veille) votre projecteur. Appuyez sur la touche pendant plus de trois secondes.
   Lorsque vous mettez le projecteur sous tension, activez d’abord le commutateur d’alimentation principale de l’unité principale, ce qui met le projecteur en état de veille. (Voir page 21)
6. Voyant POWER

Vert fixe	L’appareil est sous tension.
Vert clignotant	L’obturateur est fermé.
Orange clignotant	L’appareil est hors tension (état de veille).
Orange clignotant	Le(s) ventilateur(s) de refroidissement est (sont) en marche juste après la mise hors tension.

7. Voyant STATUS

Eteint	Le projecteur fonctionne normalement.
Rouge clignotant	Lorsqu’une erreur s’est produite. Un code d’erreur est affiché sur l’écran LCD.

8. Touche CTL (MACRO)
   Appuyez sur la touche CTL (MACRO) en même temps que sur l’une des touches de sélection de macro 1 à 8.
   Les touches de sélection de macro <1> à <8> ne fonctionnent pas individuellement.

9. Touches 1 à 8

Appuyez sur les touches 1 à 8 tout en appuyant sur la touche CTL (MACRO) pour sélectionner les titres (signaux d'entrée) affectés à chaque touche. Sur ce projecteur, on peut enregistrer jusqu'à 100 titres maximum (enregistrement de signaux d'entrée). Parmi les titres enregistrés, vous pouvez attribuer comme bon vous semble 8 titres aux boutons <1> à <8>.
Le voyant situé à gauche des touches indiquent l'état affecté/sélectionné des titres.

Vert fixe	Lorsqu'un titre quel qu'il soit est affecté à la touche.
Orange fixe	Lorsqu'un titre est sélectionné.
Eteint	Lorsqu'aucun titre n'est affecté à la touche.

10. Touche CTL (LAMP)

Appuyer sur la touche CTL (LAMP) en même temps que les touches LAMP +/- et les touches LAMP OFF/ON.
La touche <LAMP +/-> et la touche LAMP OFF/ON ne fonctionnent pas individuellement.

11. Touches LAMP +/-

Appuyez sur les touches LAMP +/- tout en appuyant sur la touche CTL (LAMP) pour ajuster la puissance (luminosité) de la lampe. (Voir page 25)

12. Touche <LAMP OFF/LAMP ON>

Si vous appuyez sur la touche <LAMP OFF> de même que sur la touche <CTL (LAMP)>, la lampe s'éteint avec l'alimentation en marche. Pour allumer la lampe, appuyez sur la touche <LAMP OFF> de même que sur la touche <CTL (LAMP)>. (Voir page 26)

13. Touche MENU

Appuyez sur cette touche pour afficher les différents réglages et ajustements. (Voir page 29)

14. Touches [MENU CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT

Appuyez sur les touches [MENU CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT lorsque le menu est affiché pour sélectionner les éléments du menu.

15. Touche CANCEL

Appuyez sur la touche CANCEL pour retourner à l'élément précédent du menu.

16. Touche ENTER

Appuyez sur la touche ENTER pour activer l'élément du menu affiché.

17. Touches FOCUS +/-

Appuyez sur les touches FOCUS +/- en appuyant sur la touche CTL (LENS) pour ajuster la mise au point de l'image projetée.
(Voir page 25)

18. Touches ZOOM +/-

Appuyez sur ces touches en appuyant sur la touche CTL (LENS), pour réaliser un ajustement fin de la taille de l'image projetée.
(Voir page 25)

19. Touches [LENS CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT

Appuyez sur les touches [LENS CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT en appuyant sur la touche CTL (LENS) pour déplacer (déplacement de l'objectif) la position de l'image projetée vers le haut, le bas, la gauche et la droite. (Voir page 24)

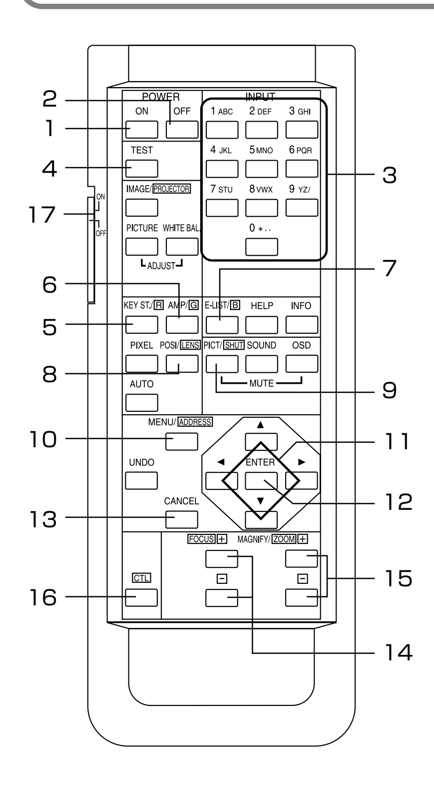
20. Touche CTL (LENS)

Appuyez sur la touche CTL (LENS) en même temps que sur la touche FOCUS +/-, la touche ZOOM +/-, la touche [LENS CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT et la touche DOUSER.
Les touches FOCUS +/-, ZOOM +/- [LENS CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT et DOUSER ne fonctionnent pas si l'on appuie seulement sur ces dernières.

21. Touche DOUSER

Appuyez sur la touche DOUSER en appuyant sur la touche CTL (LENS) pour ouvrir et fermer l'obturateur.

1-4. Noms des touches de la télécommande



1. Touche POWER ON
   Actionnez cette touche pour mettre votre projecteur sous tension. Appuyez sur cette touche pendant trois secondes ou plus.
   Lorsque vous mettez le projecteur sous tension, activez d'abord le commutateur d'alimentation principale de l'unité principale, ce qui met le projecteur en veille. (Voir page 21)
2. Touche POWER OFF
   Actionnez cette touche pour mettre votre projecteur hors tension (veille). Appuyez sur cette touche pendant trois secondes ou plus.
3. Touches numériques (touches 1 à 0)
   Utilisez ces touches pour saisir des caractères alphanumériques. (Voir page 31)
4. Touche TEST
   - Appuyez sur cette touche et un motif de test sera affiché.

   Vérifiez le motif de test sur l'écran LCD en appuyant sur la touche SELECT ◀/▶ puis appuyez sur ENTER pour activer votre sélection.
   Pour annuler l'affichage du motif de test, sélectionnez de nouveau le signal à projeter.
5. Touche KEYSTONE / R
   Appuyez sur la touche KEYSTONE(R) en appuyant sur la touche CTL et le rouge (signal R) du motif de test sera désactivé temporairement. Appuyez de nouveau sur cette touche en appuyant sur la touche CTL et le rouge (signal R) sera de nouveau projeté.
6. Touche AMPLITUDE / G
   Appuyez sur la touche AMPLITUDE (G) en appuyant sur la touche CTL et le vert (signal V) du motif de test sera désactivé temporairement.
   Appuyez de nouveau sur cette touche en appuyant sur la touche CTL et le vert (signal V) sera de nouveau projeté.
7. Touche ENTRYLIST / B
   Appuyez sur la touche ENTRYLIST (B) en appuyant sur la touche CTL et le bleu (signal B) du motif de test sera désactivé temporairement.
   Appuyez de nouveau sur cette touche en appuyant sur la touche CTL et le bleu (signal B) sera de nouveau projeté.
8. Touche POSI / LENS
   Appuyez sur la touche POSI/LENS en appuyant sur la touche CTL pour ajuster la position de l'écran projeté (Mode déplacement de l'objectif). (Voir page 24)
9. Touche PICT / SHUT
   - Appuyez sur cette touche pour désactiver temporairement la projection d'image. Appuyez de nouveau et l'image sera de nouveau projetée.
   - Appuyez sur la touche PICT / SHUT en appuyant sur la touche CTL et le seuil de l'obturateur s'actionnera pour couper la lumière pour la projection. Le voyant POWER clignote en vert lorsque l'obturateur est en fonctionnement. Appuyez de nouveau sur cette touche en appuyant sur la touche CTL pour annuler l'opération de l'obturateur.



Lorsque la commande GPIO est réglée sur “Enable”, il n'est pas possible de mettre l'appareil sous/hors tension et d'activer/désactiver la fonction obturateur.

10. Touche MENU
    Appuyez sur cette touche pour afficher les différents réglages et ajustements sur l'écran LCD. (Voir page 29)

11. Touches SELECT ▼▲◀▶

- Appuyez sur la touche SELECT ◀/▶ lorsque le menu est affiché et un élément du menu pourra être sélectionné.
- Appuyez sur la touche SELECT /▼ lorsque le menu est affiché et un sous-menu sera affiché.
- Appuyez sur la touche SELECT /▲ lorsque le menu est affiché et un menu d'un niveau supérieur sera affiché.
- Pendant la saisie de caractères, appuyez sur la touche SELECT ◀ en appuyant sur la touche CTL, et un caractère sera effacé.

12. Touche ENTER

Appuyez sur la touche ENTER pour activer l'élément du menu affiché.

13. Touche CANCEL

Appuyez sur la touche CANCEL pour retourner à l'élément précédent du menu.

14. Touches FOCUS +/-

Appuyez sur la touche FOCUS +/- en appuyant sur la touche CTL, pour réaliser l'ajustement de la mise au point de l'objectif. (Voir page 25)

15. Touches ZOOM +/-

Appuyez sur la touche ZOOM +/- en appuyant sur la touche CTL, pour réaliser l'ajustement du zoom de l'objectif. (Voir page 25)

16. Touche CTL

La touche CTL est une touche de motion utilisée pour accéder à des fonctions alternatives sur d'autres touches.

17. Commutateur de rétro éclairage

Lorsque ce commutateur est sur "ON," les caractères de la télécommande sont éclairés.

- Lors de l'utilisation de la télécommande avec des signaux à rayons infrarouge
  Si la télécommande n'est pas utilisée pendant 30 secondes après l'activation sur "ON" du commutateur de rétro éclairage, le commutateur de rétro éclairage s'éteint automatiquement. Ensuite, il se rallumera lorsque l'on actionnera de nouveau les touches de la télécommande.
- Lors de l'utilisation de la télécommande connectée au câble de télécommande
  Le rétro éclairage s'allume automatiquement lorsque le projecteur est sous tension et lorsque le projecteur est en veille.

REMARQUE Les touches suivantes ne peuvent pas être utilisées avec ce projecteur:
WHITE BAL., ADJUST PICTURE, IMAGE, INFO., PIXEL., MUTE SOUND, MUTE OSD, HELP, AUTO, UNDO

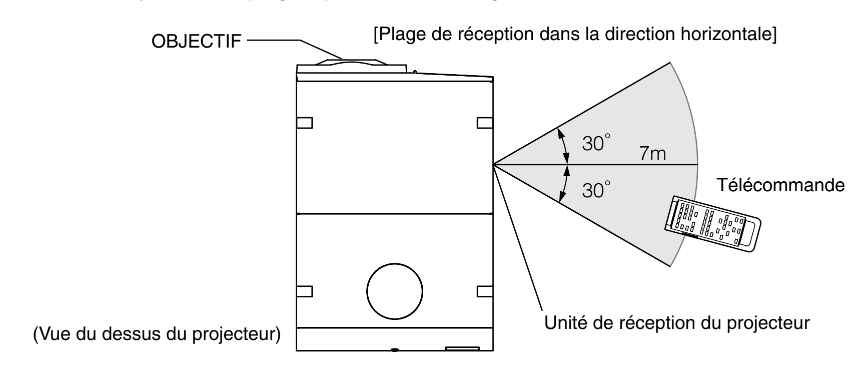
Insertion des piles

[1] Retirez le couvercle du compartiment des piles à l'arrière de la télécommande.
[2] Insérez les piles de type UM-3 AA dans le compartiment. Faites attention à l'orientation des polarités des piles.
[3] Remettez en place le couvercle.

REMARQUE Lors du remplacement des piles, achetez toujours deux piles du même type UM-3 AA.

Plage de fonctionnement de la télécommande

Pour actionner la télécommande avec les rayons infrarouge, et sans utiliser le câble de télécommande, orientez l'unité de transmission de la télécommande vers l'unité de réception de télécommande du projecteur. Les signaux de la télécommande peuvent généralement être reçus dans la plage représentée sur la figure ci-dessous.

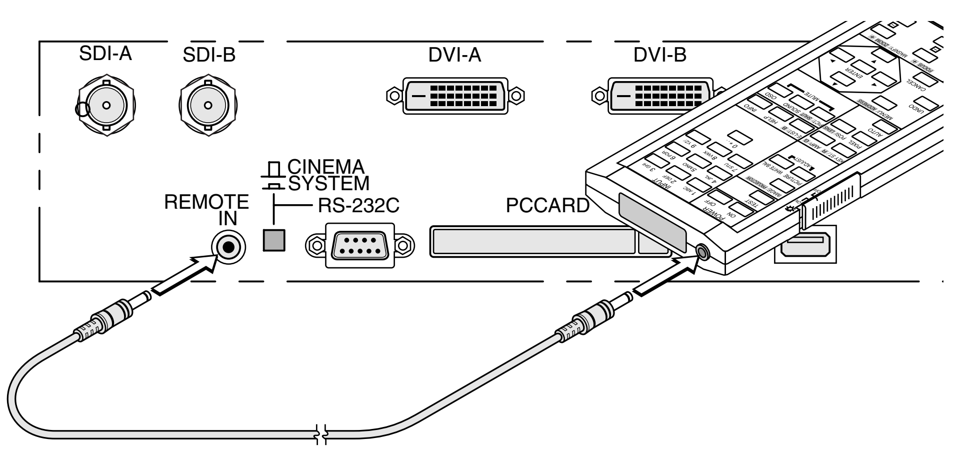


(Remarque) La plage de fonctionnement représentée sur la figure peut être légèrement différente lors de l'utilisation réelle.

Utilisation du câble de télécommande

Utilisez le câble de télécommande lorsqu'il y a des objets qui interrompent ou obstruent l'espace entre l'unité de réception de télécommande du projecteur et la télécommande, ou lorsque vous utilisez la télécommande en dehors de sa plage de fonctionnement.

Veuillez noter que le câble de télécommande est connecté en premier à la télécommande puis au projecteur.



Remarques concernant l'utilisation de la télécommande

- Ne laissez pas tomber la télécommande et ne la manipulez pas sans précaution.
- Ne renversez pas d'eau ni d'autre liquide sur la télécommande. Au cas où la télécommande serait mouillée accidentellement, essuyez le liquide immédiatement.
- Assurez-vous d'utiliser la télécommande dans un endroit qui ne soit ni chaud ni humide, dans la mesure du possible.
- Le câble de télécommande est connecté en premier à la télécommande puis au projecteur. L'extrémité avant du câble de télécommande est l'unité d'alimentation électrique. Faites donc attention de ne pas mettre en contact l'autre extrémité du câble de télécommande avec le projecteur ou d'autres appareils
  lorsque seul le câble de télécommande est connecté au projecteur.

2. Installation et connexion

2-1. Etapes à suivre pour l'installation et la connexion

Veuillez suivre les étapes suivantes pour installer votre projecteur :

• Etape 1

Installez l'écran et le projecteur. (Contactez votre revendeur pour réaliser l'installation.)

• Etape 2

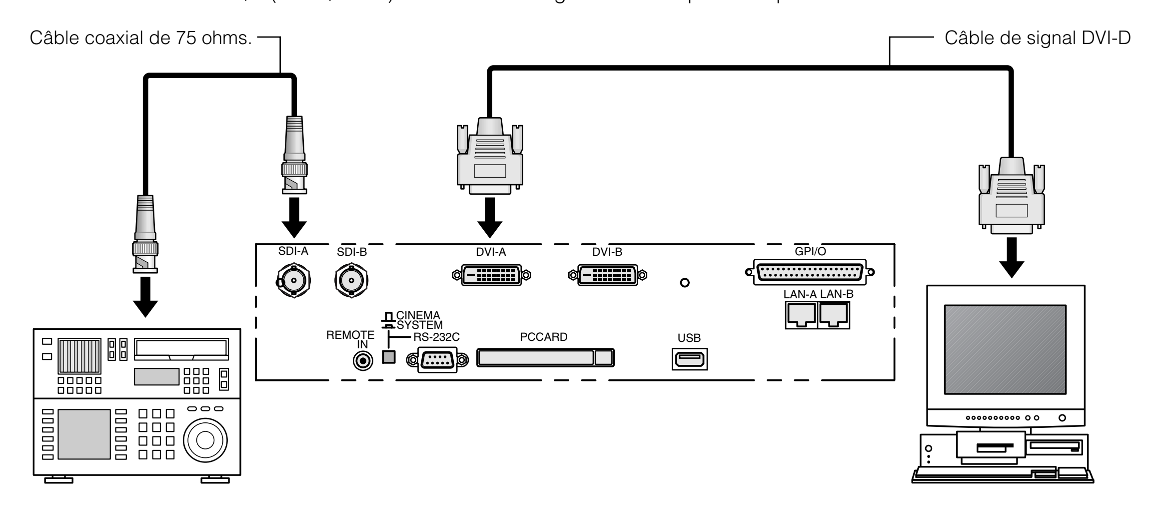
Connectez les câbles aux bornes d'entrée d'image. (Voir page 18)

Connectez les câbles aux différentes bornes de commande. (Voir page 19)

2-2. Connexion des bornes d'entrée d'image

Votre projecteur possède quatre bornes d'entrée d'image, à savoir la borne d'entrée HDSDI A, la borne d'entrée HDSDI B, la borne d'entrée DVI-D A, et la borne d'entrée DVI-D B.

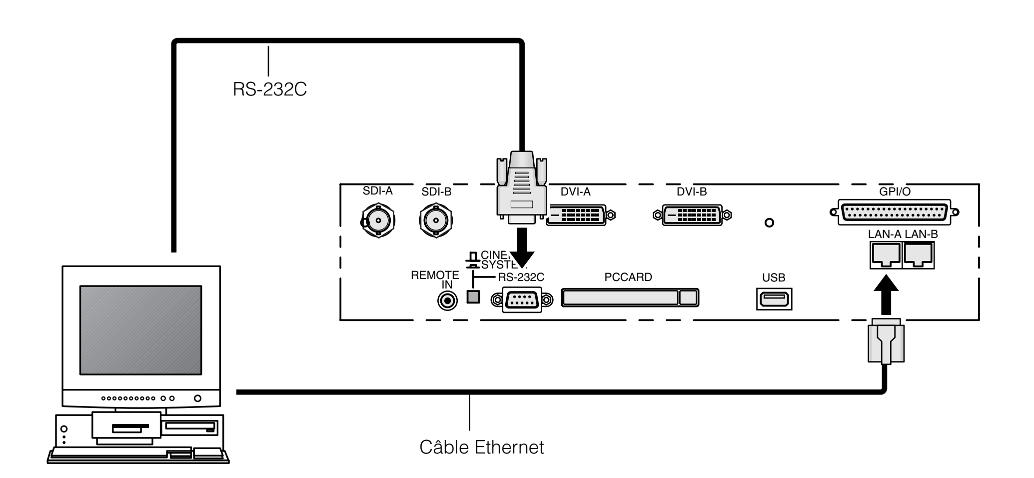
- Borne d'entrée HDSDI A/B (SDI A/SDI B) ... Génère des images numériques en série depuis un Serveur Vidéo ou une source Vidéo.
- Borne d'entrée DVI-D A/B (DVI A/DVI B) ..... Génère les signaux numériques RVB provenant d'un PC.



2-3. Connexion des différentes bornes de commande

Pour permettre de le commander, votre projecteur est fourni avec des ports tels que la borne de commande PC et le port Ethernet (RJ-45).

- Borne de commande PC (PC CONTROL) .... Utilisez cette borne lorsque vous commandez le projecteur par une connexion en série depuis un PC.
- Port Ethernet (LAN 1/LAN 2) .... Utilisez ce port lorsque vous contrôlez votre projecteur par le biais d'une connexion LAN depuis un PC.



3. Projection d’images (Fonctionnement de base)

3-1. Etapes de la projection d’images

• Etape 1

Mettez le projecteur sous tension. (Voir page 21)

• Etape 2

Sélectionnez le titre du signal d’entrée. (Voir page 23)

• Etape 3

Ajustez la position et la taille de l’écran projeté. (Voir page 24)

• Etape 4

Mettez le projecteur hors tension. (Voir page 27)

3-2. Mise sous tension du projecteur

Préparation: Branchez le projecteur à l’alimentation CA.
Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour connecter le câble d’alimentation.

REMARQUE

- Coupez le commutateur d’alimentation principale du projecteur lors du branchement ou du débranchement de l’alimentation CA.
  Si l’alimentation est fournie ou coupée alors que le commutateur d’alimentation principale est activé, le projecteur sera endommagé.
- Assurez-vous de mettre votre projecteur sous ou hors tension en deux étapes à l’aide de l’interrupteur du “main power switch” et de la touche “POWER button” (“POWER ON/OFF button” sur la télécommande).
- Mise sous tension (Voir cette page)

[1] Activez le “main power switch” sur le projecteur.
Votre projecteur est mis en veille.

[2] Appuyez sur la touche POWER (Touche POWER ON sur la télécommande) pendant trois secondes ou plus.
Votre projecteur est allumé.

- Mise hors tension (Voir page 27)

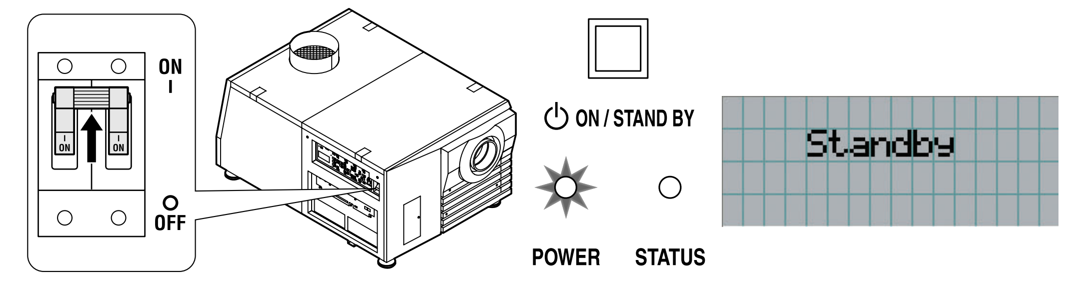
[1] Appuyez sur la touche POWER (Touche POWER OFF sur la télécommande) pendant trois secondes ou plus.
Votre projecteur est mis en veille.

[2] Lorsque le ventilateur s’arrête, mettez le “main power switch” situé sur le projecteur sur OFF.
Votre projecteur est éteint.

1 Ôtez le cache-objectif.

2 Activez le commutateur d’alimentation principale situé sur le côté de votre projecteur.

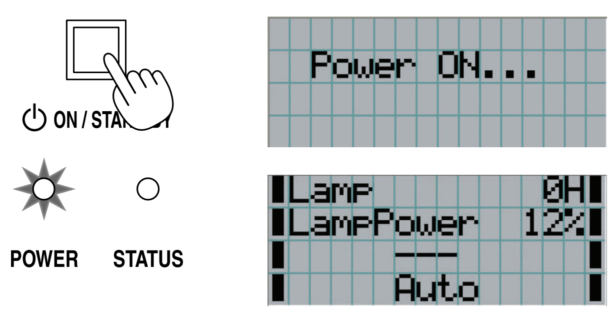
Un avertisseur se met à sonner sur le projecteur. Le voyant POWER et le voyant STATUS arrière s’allument en orange (veille).



3 Appuyez sur la touche POWER sur le panneau de commande du projecteur pendant trois secondes ou plus.

Votre projecteur s'allume et l'écran s'allume environ 30 secondes plus tard. Le voyant POWER du projecteur s'allume en vert.

• Lors de l'utilisation de la télécommande, appuyez sur la touche POWER ON pendant trois secondes ou plus.





- Lorsque votre projecteur est allumé, assurez-vous de bien retirer le cache-objectif.
  Sinon, le cache-objectif risquerait d'être déformé à cause de l'accumulation de chaleur.
- Dans les cas suivants, il est impossible d'allumer votre projecteur même en appuyant sur la touche POWER.
  - Lorsque la température intérieure est anormalement élevée. La fonction de protection empêche le projecteur de s'allumer. Attendez un moment (jusqu'à ce que l'intérieur du projecteur refroidisse) puis mettez-le sous tension.
  - Lorsque le voyant STATUS clignote sans que la lampe ne s'allume après la mise sous tension. Il se peut que votre projecteur connaisse une défaillance. Vérifiez l'affichage des erreurs sur l'écran LCD et contactez votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions.
- Veuillez remarquer qu'il se peut parfois que l'image tremble jusqu'à la stabilisation de la lampe (de 5 à 10 minutes) après la mise en marche. Ceci est dû aux caractéristiques de la lampe et il ne s'agit pas d'une défaillance du projecteur.

3-3. Sélection du titre du signal d’entrée

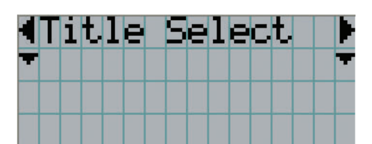
Ce projecteur vous permet de sélectionner des signaux préenregistrés en utilisant les touches de sélection de signal situées sur le panneau de commande (jusqu’à 8 signaux). Demandez à votre revendeur/distributeur pour obtenir des détails quant à l’enregistrement et au changement des titres. Cette section explique les étapes à suivre pour sélectionner des signaux enregistrés.

1 Allumez les appareils d’imagerie connectés au projecteur.

2 Appuyez sur la touche MENU.

3 Appuyez sur la touche [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour afficher “Title Select” sur l’écran LCD.

A chaque pression des touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT, l’affichage change selon la séquence “Title Select” ←→ “Configuration” ←→“(Title Setup)” ←→ “Information.”



4 Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN.

Le titre du signal d’entrée est affiché.

- Lorsque vous vous êtes trompé dans la sélection, appuyez sur la touche [MENU CTL] UP. Vous retournerez ainsi au menu précédent.

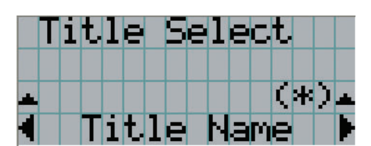


5 Appuyez sur les touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour afficher le titre du signal à projeter sur l’écran LCD.

6 Appuyez sur la touche ENTER.

Le titre du signal à projeter est sélectionné.

- Le symbole (*) sur l’écran LCD indique qu’il s’agit de l’élément actuellement sélectionné.

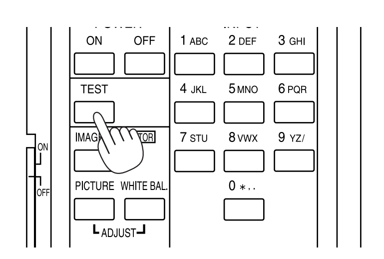


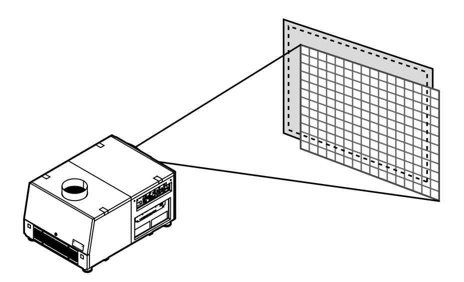
3-4. Ajustement de la position et de la taille de l’écran projeté

3-4-1. Affichage du motif de test

1 Appuyez sur la touche TEST de la télécommande. Alternativement, sélectionnez le motif de test à l’aide de la touche de sélection de signal.

Si vous affectez les motifs de test aux touches de sélection de signal (touches <1> à <8>), sélectionnez le motif de test conformément à la section “3-3. Sélection du titre du signal d’entrée (Voir page 23)”.
Le mode de sélection du motif de test est défini.





2 Appuyez sur la touche SELECT ◀/▶.

L’affichage du nom du motif de test sur l’écran LCD change.



3 Affichez sur l’écran LCD le nom du motif de test à projeter puis appuyez sur la touche ENTER.

Le motif de test est affiché.

- Pour annuler l’affichage du motif de test, sélectionnez de nouveau le signal à projeter.

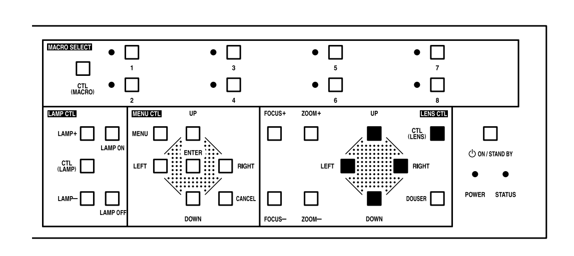


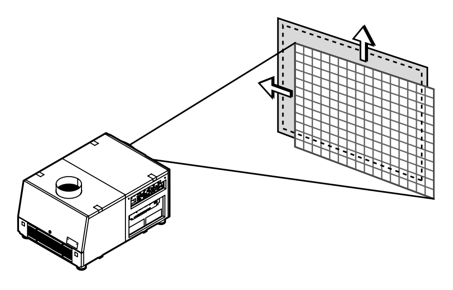
3-4-2. Ajustement de la position de l’écran projeté (Déplacement de l’objectif)

1 Appuyez sur les touches [LENS CTL] UP/DOWN/LEFT/RIGHT en appuyant sur la touche CTL (LENS) sur le panneau de commande de votre projecteur comme il se doit.

La position de l’écran projeté se déplacera vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

- Lors de l’utilisation de la télécommande, appuyez sur la touche POSI/LENS en appuyant sur la touche CTL.

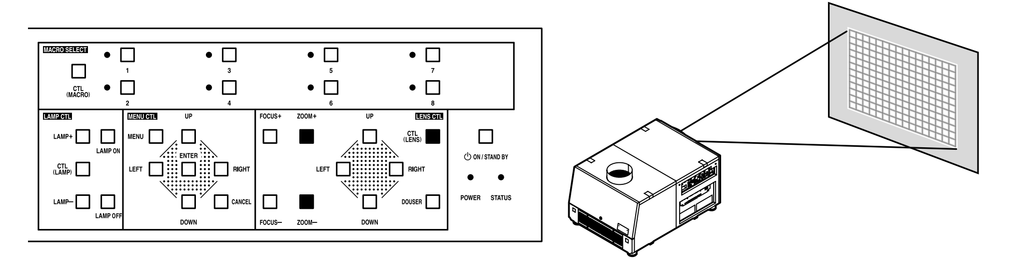




3-4-3. Ajustement fin de la taille de l'écran projeté (Zoom)

1 Appuyez sur les touches ZOOM +/- en appuyant sur la touche CTL (LENS) sur le panneau de commande de votre projecteur comme il se doit.

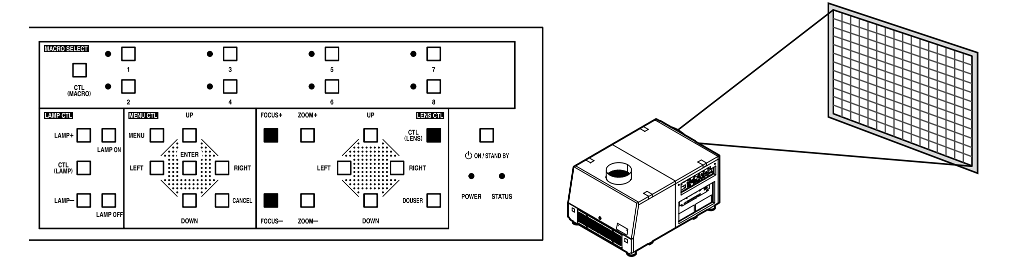
- Lors de l'utilisation de la télécommande, appuyez sur la touche ZOOM +/- en appuyant sur la touche CTL (LENS)



3-4-4. Mise au point de l'écran projeté (Mise au point)

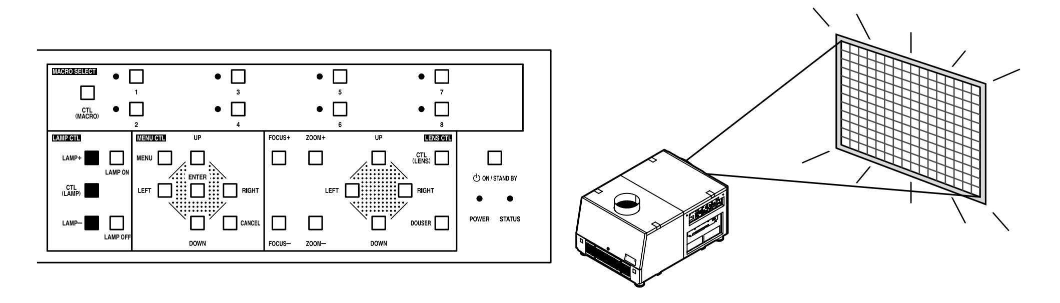
1 Appuyez sur les touches FOCUS +/- en appuyant sur la touche CTL (LENS) sur le panneau de commande de votre projecteur comme il se doit.

- Lors de l'utilisation de la télécommande, appuyez sur la touche FOCUS +/- en appuyant sur la touche CTL (LENS)



3-4-5. Ajustement de la luminosité de l'écran projeté (Puissance de la lampe)

1 Appuyez sur les touches LAMP +/- en appuyant sur la touche CTL (LAMP) sur le panneau de commande de votre projecteur comme il se doit.



3-5. Allumer/Eteindre la lampe avec le projecteur en marche.

3-5-1. Eteindre la lampe

1 Appuyez sur la touche LAMP OFF de m_me que sur la touche CTL (LAMP), sur le panneau de commande de votre projecteur comme requis.

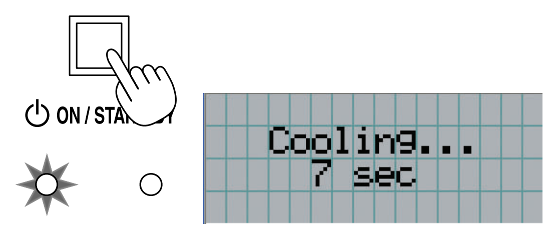
3-5-2. Allumer la lampe

1 Appuyez sur la touche LAMP ON de m_me que sur la touche CTL (LAMP), sur le panneau de commande de votre projecteur comme requis.

3-6. Mise hors tension du projecteur

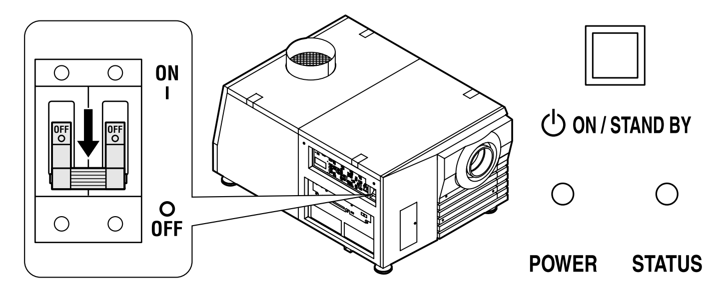
1 Appuyez sur la touche POWER sur le panneau de commande du projecteur pendant trois secondes ou plus.

Le projecteur est mis hors tension. Le voyant POWER et le voyant STATUS arrière se mettent à clignoter en orange (état de refroidissement).
Le ventilateur va continuer de tourner pendant le refroidissement, et le temps restant pour le refroidissement est affiché sur l'écran LCD. Le temps de refroidissement est égal à 5 minutes.
Lorsque le refroidissement est terminé, le voyant POWER et le voyant STATUS arrière s'allument en orange (Veille).
• Lors de l'utilisation de la télécommande, appuyez sur la touche POWER OFF pendant trois secondes ou plus.



2 Lorsque le projecteur est en mode veille, désactivez le commutateur d'alimentation principale situé sur le projecteur.

Le voyant POWER du projecteur s'éteint et l'alimentation principale est coupée.



3 Coupez l'alimentation CA du projecteur.



- Dans les situations suivantes, ne coupez pas le commutateur d'alimentation principale et ne débranchez pas l'alimentation CA. Cela endommagerait le projecteur.
  - Pendant la projection d'images
  - Pendant que le ventilateur fonctionne après la mise hors tension (Le temps de refroidissement est égal à 5 minutes)

4.

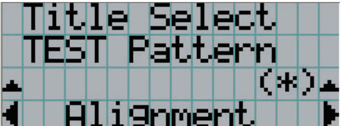
Utilisation des menus

4-1. Fonctionnement de base avec les menus d'ajustement

Pour ajuster le projecteur, affichez le menu sur l'écran LCD du panneau de commande du projecteur.

4-1-1. Affichage à l'écran

L'écran d'affichage du menu est composé d'un champ d'affichage du menu (les deux lignes supérieures) et d'un champ d'affichage des éléments de réglage (les deux lignes inférieures).



← Affiche le menu principal ou les sous-menus.
← Affiche les sous-menus ou les éléments de sélection.
← Affiche les réglages et le statut de sélection.
← Affiche les réglages, les éléments sélectionnés et des informations concernant les menus sélectionnés.

La signification des symboles de l'écran d'affichage de menu est indiquée ci-dessous.

	Indique qu'il y a un menu de niveau supérieur. Appuyez sur la touche [MENU CTL] UP pour retourner à un menu de niveau supérieur.
	Indique qu'il y a un élément sélectionné ou un menu du même niveau. Appuyez sur la touche [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour afficher d'autres éléments sélectionnés ou menus.
	Indique qu'il y a un menu de niveau inférieur. Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN pour afficher le menu de niveau inférieur.
	Indique qu'il y a des éléments de réglage d'un niveau inférieur. Appuyez sur la touche [MENU CTL] UP pour retourner à un menu de niveau supérieur. Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN pour afficher l'élément de réglage de niveau inférieur.

Lorsque les menus ne sont pas affichés, l'écran suivant est normalement affiché.

En veille

Lorsque le projecteur est en veille (le commutateur d'alimentation principale est activé), ce qui suit est affiché.



Lorsque le projecteur est sous tension

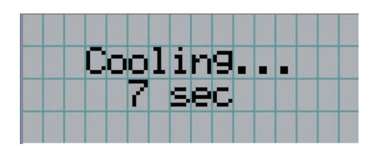
Lorsque le projecteur est sous tension, ce qui suit est affiché.



← Affiche le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule de la lampe.
← Affiche la puissance de la lampe (%).
← Affiche le titre sélectionné.
← Affiche le port sélectionné.

Lorsque le projecteur est hors tension

Le temps restant pour le refroidissement est affiché tel que représenté ci-dessous, lorsque le projecteur est mis hors tension.

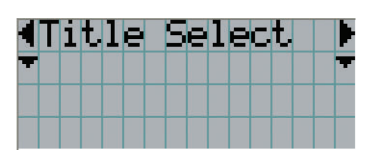


4-1-2. Utilisation des menus

Préparation : Allumez votre projecteur. (Voir page 21)

1 Appuyez sur la touche MENU du panneau de commande de votre projecteur.

Le menu est affiché sur l'écran LCD.



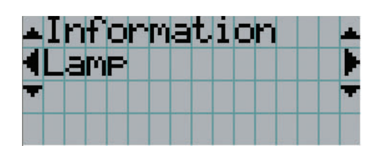
2 Appuyez sur les touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour afficher "Information."

A chaque pression des touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT, l'affichage change selon la séquence "Title Select" ←→ "Configuration" ←→ "(Title Setup)" ←→ "Information."



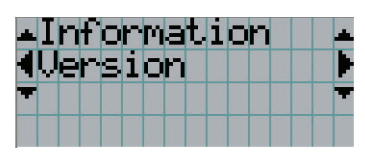
3 Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN.

Le sous-menu “Lamp” du menu “Information” est affiché.
Vous pouvez sélectionner l’élément de menu en appuyant sur la touche ENTER au lieu de la touche SELECT DOWN.
Pour retourner à l’état précédent, appuyez sur la touche [MENU CTL] UP, ou sur la touche CANCEL.



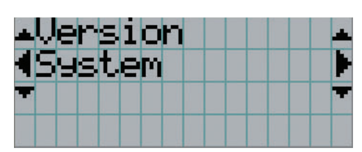
4 Appuyez sur la touche [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour sélectionner le sous-menu “Version.”

A chaque pression des touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT, l’affichage change selon la séquence “Lamp” ←→ “Macro Key” ←→ “Usage” ←→ “Error Code” ←→ “Version” ←→ “IP Address” ←→ “MMS Status.”



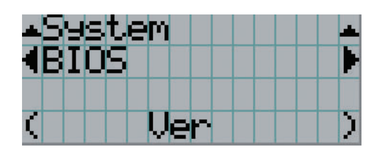
5 Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN.

Le sous-menu “System” d’un autre rang inférieur au sous-menu “Version” est affiché.



6 Appuyez sur la touche [MENU CTL] DOWN.

Le sous-menu “BIOS” d’un autre rang inférieur au sous-menu “System” est affiché.



7 Appuyez sur la touche [MENU CTL] LEFT/RIGHT pour sélectionner le sous-menu “Data.”

A chaque pression des touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT, l’affichage change selon la séquence “BIOS” ←→ “Firmware” ←→ “Data” ←→ “Serial No.,” et les informations de chaque version sont affichées.

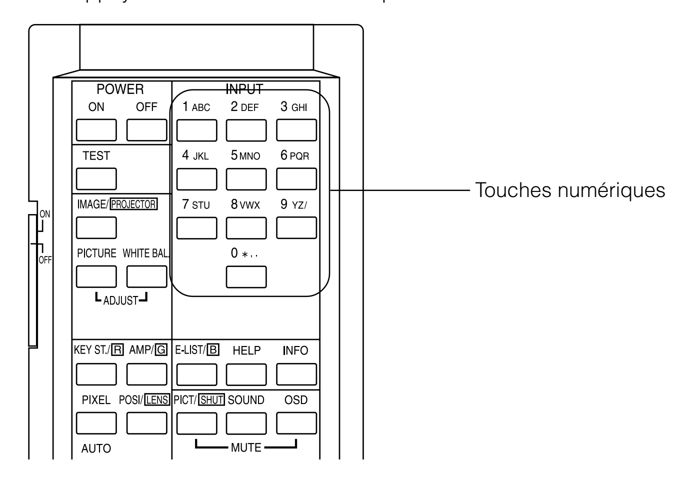


8 Appuyez plusieurs fois sur la touche [MENU CTL] UP.

A chaque pression de la touche [MENU CTL] UP, l’affichage retourne à un menu d’un niveau supérieur.

4-1-3. Comment saisir des caractères alphanumériques

Des caractères alphanumériques sont saisis pour des éléments tels que le titre du signal d'entrée.
Avec ce projecteur, les caractères sont saisis en appuyant sur les touches numériques situées sur la télécommande.



En appuyant sur les touches numériques, vous pouvez saisir les caractères tel que représenté dans le tableau ci-dessous.
• Pour effacer un caractère pendant la saisie, appuyez sur la touche SELECT ◀ en appuyant sur la touche CTL.

[Exemple de saisie]

Pour saisir “XGA” par exemple, veuillez suivre la procédure suivante :

(1) Appuyez trois fois sur la touche 8.
V → W → X
(2) Appuyez sur la touche SELECT ▶.
(3) Appuyez sur la touche «3».
XG
(4) Appuyez sur la touche SELECT ▶.
(5) Appuyez sur la touche «1».
XGA

Touche numérique	Pression directe	En appuyant sur la touche CTL
1	A → B → C → 1 →	a → b → c → ! →
2	D → E → F → 2 →	d → e → f → î →
3	G → H → I → 3 →	g → h → i → # →
4	J → K → L → 4 →	j → k → l → $ →
5	M → N → O → 5 →	m → n → o → % →
6	P → Q → R → 6 →	p → q → r → & →
7	S → T → U → 7 →	s → t → u → í →
8	V → W → X → 8 →	v → w → x → (→
9	Y → Z → / → 9 →	y → z → ? →) →
0	* → . → . → 0 →	; → : → + → _ →

REMARQUE • Pour saisir des caractères à l'aide de la télécommande, seuls des nombres peuvent être saisis avec le [mot de passe] et le [mot clé] de sécurité.

4-2. Tableau des menus d’ajustement

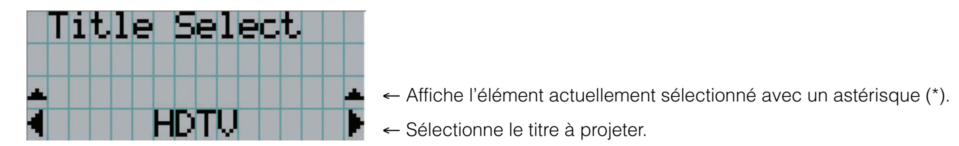
Les menus entre parenthèses sont des menus destinés à notre personnel de service. Normalement, ces menus ne peuvent pas être utilisés.

Menu principal	Sous-menu		Description	Page de référence
Title Select	"Title Memory Name"		Permet de sélectionner le titre du signal à projeter.	33
	TEST Pattern		Permet de sélectionner le motif de test à projeter.	33
Configuration	Lamp Setup	Adjust	Permet d'ajuster la luminosité de la lampe.	33
		Feedback	Permet de définir le mode de luminosité de lampe constante qui utilise un capteur de luminosité.	34
	(Setup)	Douser Mode	Permet de sélectionner si l'on veut ou non utiliser l'obturateur (coupure de l'écran) lors de la commutation des signaux.	-
		Turret	Permet de commander la tourelle équipée d'un objectif anamorphoseur.	-
		Ext. MMS Link	Permet de définir si l'on veut ou non connecter un commutateur multimédia (MMS).	-
		Panel Key Lock	Permet de verrouiller les touches sur le panneau de commande du projecteur afin qu'elles ne puissent pas être actionnées.	-
		FactoryDefault	Permet de rétablir les réglages par défaut (seulement les touches macro et les titres ou bien tous les réglages).	-
	(Installation)	Image Orient	Permet de sélectionner la méthode de projection (avant/arrière).	-
		Lens Center	Permet de déplacer la position de déplacement de l'objectif au centre.	-
		MMS Select	Permet de sélectionner le commutateur multimédia (MMS) à connecter.	-
		Baudrate	Permet de définir la vitesse de transmission des données (bps) du connecteur de commande PC (RS-232C).	-
		Date/Time	Permet de définir la date et l'heure sur le projecteur.	-
		(New Bulb)	Permet de réinitialiser le temps d'utilisation de l'ampoule de la lampe et de sélectionner ou éditer de nouvelles entrées (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-
		(Bulb Warning)	Permet de définir le temps d'avertissement de l'ampoule de la lampe (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-
		(New Lamp House)	Permet de réinitialiser le temps d'utilisation du boîtier de la lampe et de réaliser des réglages ou sélectionner des modes (seulement lorsque le projecteur est en mode veille).	-
		Bulb Alignment	Permet de configurer l'alignement de l'ampoule de la lampe.	-
	(Memory)	Lamp	Permet de sauvegarder le réglage actuel de la lampe.	-
		Lens	Permet de sauvegarder le réglage actuel de l'objectif.	-
(Title Setup)	Macro Key	Macro Key No.1-8	Permet de définir les titres à affecter aux touches macro 1 à 8.	34
Information	Lamp	Output	Permet d'afficher le réglage de la puissance de la lampe.	35
		Bulb Type [A]	Permet d'afficher le nom enregistré et le réglage maximum/minimum actuel de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	35
		Bulb Type [W]	Permet d'afficher le nom enregistré et la puissance nominale (kW) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	35
		Bulb Type [H]	Permet d'afficher le nom enregistré et le temps d'avertissement de l'ampoule de lampe (Temps d'avertissement d'ampoule) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.	35
	Macro Key	Macro Key No.1-8	Permet d'afficher les titres affectés aux touches macro 1 à 8.	35
	Usage		Permet d'afficher les temps d'utilisation du projecteur, de l'ampoule de la lampe, du boîtier de lampe et l'avertissement d'ampoule.	36
	Error Code		Permet d'afficher l'erreur actuelle.	36
	Version	System	Permet d'afficher la version du projecteur. (BIOS, Micrologiciel, Données et N° de série)	36
		MMS(Built-in)	Permet d'afficher la version du commutateur multimédia intégré (MMS). (BIOS, Micrologiciel, Données, FGPA et N° de série)	37
	IP Address	System	Permet d'afficher l'adresse IP SYSTEM.	37
		Cinema	Permet d'afficher l'adresse IP CINEMA.	37
		Carte PC	Pour afficher l'adresse IP lorsque la carte LAN sans fil est installée.	37
	MMS Status		Permet d'afficher l'état de liaison du commutateur multimédia connecté (MMS).	37

4-3. Title Select

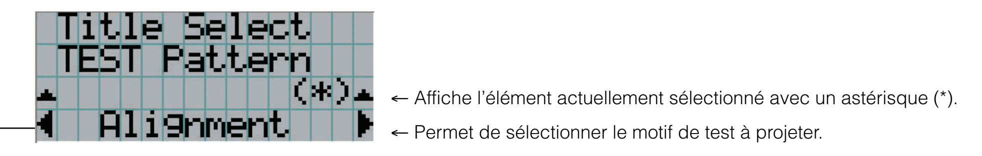
4-3-1. Title select (Title Memory)

Permet de sélectionner le titre du signal à projeter.
Vous pouvez enregistrer jusqu'à 100 titres. Vous pouvez aussi affecter des titres enregistrés aux touches macro de 1 à 8 sur le panneau de commande du projecteur et les rappeler directement en utilisant ces touches.
Demandez à votre revendeur/distributeur pour obtenir des détails quant à l'enregistrement et au changement des titres.



4-3-2. Test Pattern

Permet de sélectionner le motif de test à projeter.



OFF, Alignment, Cross Hatch, Convergence, Red, Green, Blue, White, Black, White 50% [IRE], H-Ramp, Logo

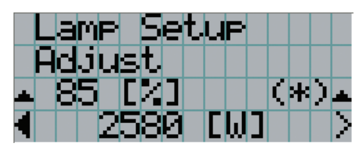
4-4. Configuration

Veuillez demander à votre revendeur/distributeur de réaliser les réglages.

4-4-1. Lamp Setup

Adjust

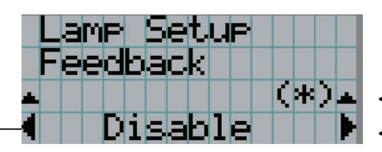
Permet de régler la puissance de la lampe (luminosité). Contrôle la puissance par incréments de 10 W.



← Affiche la puissance de la lampe (%) par rapport au réglage.
← Ajuste la luminosité de la lampe.

Feedback

Permet de définir le mode de luminosité de lampe constante qui utilise un capteur de luminosité.



← Affiche l'élément actuellement sélectionné avec un astérisque (*).
← Affiche le réglage.

Disable	Désactive le mode de luminosité de lampe constante.
Enable	Active le mode de luminosité de lampe constante.

4-5. Title Setup

Permet de définir les titres à affecter aux touches macro.
Veuillez demander à votre revendeur/distributeur de réaliser les réglages.

4-6. Information

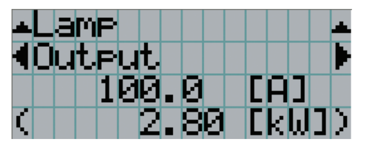
Permet d'afficher le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule de la lampe, les informations concernant la version et les codes d'erreur.

4-6-1. Lamp

Permet d'afficher des informations concernant la lampe. (Telles que la puissance de la lampe et les informations concernant l'ampoule.)

Output

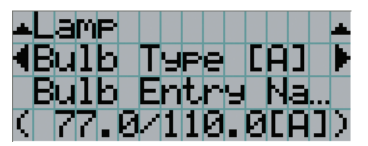
Permet d'afficher le réglage de la luminosité (puissance) de la lampe.



← Affiche l'intensité paramétrée (A).
← Affiche la consommation d'électricité (kW).

Bulb Type [A]

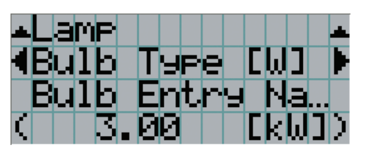
Permet d'afficher le nom enregistré et le réglage maximum/minimum actuel de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.



← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.
← Affiche les intensités maximum/minimum de l'entrée d'ampoule (A).

Bulb Type [W]

Permet d'afficher le nom enregistré et la puissance nominale (kW) de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.



← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.
← Affiche la puissance nominale de la lampe de l'entrée d'ampoule (kW).

Bulb Type [H]

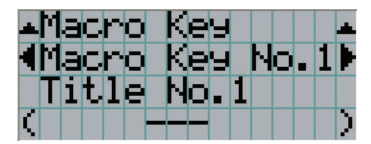
Permet d'afficher le nom enregistré et le temps d'avertissement de l'ampoule de lampe (Temps d'avertissement d'ampoule) et le réglage de l'ampoule de lampe actuellement utilisée.



← Affiche le nom enregistré de l'entrée d'ampoule.
← Affiche le paramètre de temps d'avertissement de l'ampoule (H).

4-6-2. Macro Key

Permet d'afficher les titres affectés aux touches macro 1 à 8 sur le panneau de commande du projecteur.



← Sélectionne le numéro de la touche macro dont vous voulez afficher le contenu.
← Affiche les numéros des titres affectés.
← Affiche les noms enregistrés des titres affectés.

4-6-3. Usage

Permet d'afficher le nombre d'heures d'utilisation du projecteur, de la lampe et du boîtier de lampe, et le temps d'avertissement de l'ampoule de la lampe.



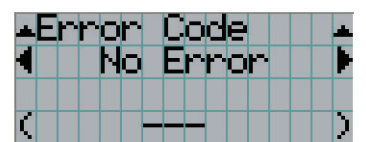
← Sélectionne l'élément à afficher.

← Affiche le nombre d'heures d'utilisation (H).

Projector	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du projecteur.
Bulb	Affiche le nombre d'heures d'utilisation de l'ampoule actuelle de la lampe (temps d'utilisation de l'ampoule)
Lamphouse	Affiche le nombre d'heures d'utilisation du boîtier d'ampoule actuel.
BulbWarning	Affiche le temps d'avertissement actuellement activé. Selon l'élément défini par le paramètre Bulb Warning, il sera affiché ce qui suit. • Lorsque l'utilisation de l'entrée d'ampoule est activée : affiche la valeur de l'entrée d'ampoule. • En mode manuel : affiche la valeur définie en utilisant le mode manuel.

4-6-4. Error Code

Affiche le code d'erreur lorsqu'une erreur se produit. Voir la «Liste des codes d'erreur» dans l'Annexe pour avoir des détails sur les codes d'erreur.



← Affiche le code de l'erreur en cours.

← Affiche le nom de l'erreur en cours.

Lorsque plusieurs erreurs se produisent, vous pouvez les afficher en appuyant sur les touches [MENU CTL] LEFT/RIGHT.

4-6-5. Version

Permet d'afficher les versions du projecteur et du commutateur multimédia (MMS) (en option).

System

Permet d'afficher les informations concernant la version du projecteur.



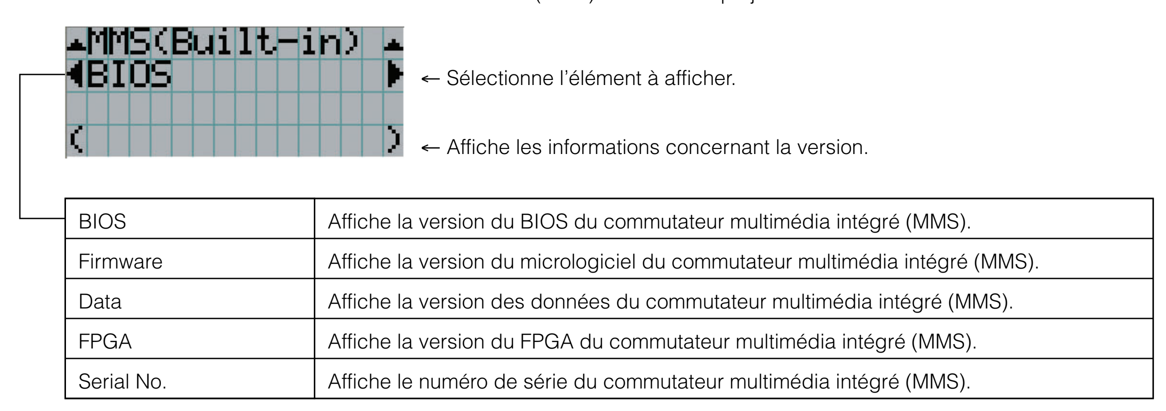
← Sélectionne l'élément à afficher.

← Affiche les informations concernant la version.

BIOS	Affiche la version du BIOS du projecteur.
Firmware	Affiche la version du micrologiciel du projecteur.
Data	Affiche la version des données du projecteur.
Serial No.	Affiche le numéro de série du projecteur.

MMS (Built-in)

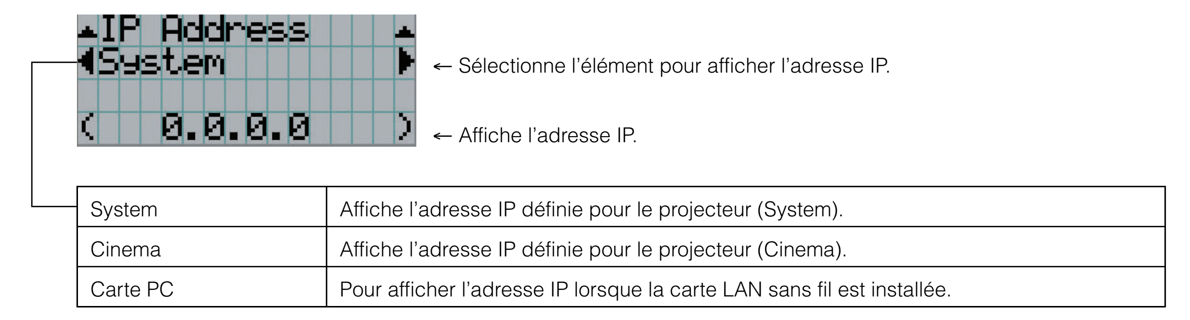
Permet d’afficher la version du commutateur multimédia (MMS) connecté au projecteur.



BIOS	Affiche la version du BIOS du commutateur multimédia intégré (MMS).
Firmware	Affiche la version du micrologiciel du commutateur multimédia intégré (MMS).
Data	Affiche la version des données du commutateur multimédia intégré (MMS).
FPGA	Affiche la version du FPGA du commutateur multimédia intégré (MMS).
Serial No.	Affiche le numéro de série du commutateur multimédia intégré (MMS).

4-6-6. IP Address

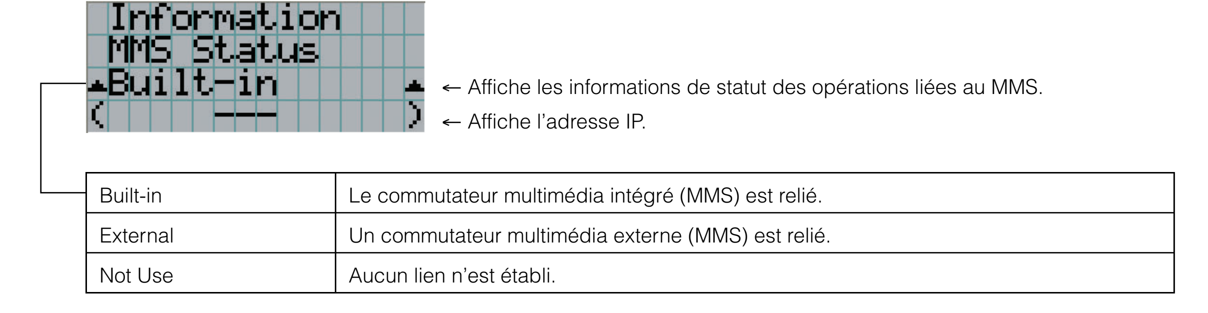
Permet d’afficher l’adresse IP définie dans le projecteur.



System	Affiche l’adresse IP définie pour le projecteur (System).
Cinema	Affiche l’adresse IP définie pour le projecteur (Cinema).
Carte PC	Pour afficher l’adresse IP lorsque la carte LAN sans fil est installée.

4-6-7. MMS Status

Permet d’indiquer le statut du commutateur multimédia (MMS) connecté à votre projecteur.



Built-in	Le commutateur multimédia intégré (MMS) est relié.
External	Un commutateur multimédia externe (MMS) est relié.
Not Use	Aucun lien n’est établi.

5. Entretien de votre projecteur

REMARQUE Veuillez demander à votre revendeur de réaliser le remplacement de la lampe, le remplacement du filtre et le nettoyage de l'intérieur du projecteur.

5-1. Nettoyage du boîtier

Assurez-vous de toujours vérifier que l'alimentation électrique CA du projecteur est coupée avant d'exécuter l'entretien de votre projecteur.

- Essuyez avec un chiffon sec et doux non pelucheux.
  Lorsque le boîtier est trop sale, essuyez-le avec un chiffon bien essoré préalablement humidifié à l'aide d'un détergent neutre dilué dans l'eau puis terminez à l'aide d'un chiffon sec.
  Lorsque vous utilisez un chiffon anti-poussière chimique, suivez les instructions situées dans le mode d'emploi fourni avec le chiffon.
- N'utilisez pas de solvants tels que des diluants ou du benzène. Le revêtement pourrait s'abîmer ou se décoller.
- Lorsque vous retirez la poussière située sur l'ouverture de ventilation, aspirez-le en utilisant un adaptateur avec brosse sur un aspirateur. N'utilisez jamais l'aspirateur sans adaptateur pour entrer en contact direct avec l'appareil ou utilisez un adaptateur de gicleur lors du nettoyage.
- Nettoyez l'ouverture de ventilation à intervalles réguliers. Si de la poussière s'y est accumulée, elle peut causer une accumulation de chaleur à l'intérieur qui mènerait à des problèmes de fonctionnement. L'intervalle, qui peut varier en fonction de l'endroit où est installé votre projecteur, est d'environ 100 heures.
- N'endommagez pas le boîtier en le rayant ou en permettant à des objets durs de le heurter. Cela peut rayer le projecteur.
- Consultez votre revendeur/distributeur pour en savoir plus à propos du nettoyage de l'intérieur du projecteur.

REMARQUE N'éclaboussez pas le boîtier, l'objectif ou l'écran avec un insecticide ou un autre liquide volatil. Ne permettez en outre à aucun objet en caoutchouc ou en plastique de rester en contact avec le boîtier pendant une période prolongée. Le revêtement pourrait s'abîmer ou se décoller.

5-2. Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif de la même manière qu'un objectif d'appareil photo (en utilisant un soufflet en vente dans le commerce ou une lingette de nettoyage destinée aux lunettes). Prenez soin de ne pas abîmer l'objectif lors de son nettoyage.

6.
Annexe

6-1. Dépistage des pannes

Avant de demander une réparation, veuillez vérifier de nouveau votre connexion, les réglages et le fonctionnement. Si vous ne réussissez pas à corriger le problème, veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions ou pour qu'il vienne réaliser la réparation.

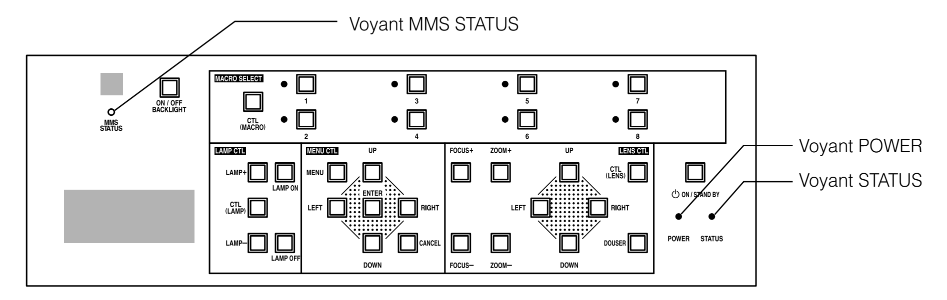
6-1-1. Problèmes et éléments à vérifier

Problème	Vérifiez ces éléments
Il est impossible de mettre le projecteur sous tension.	Vérifier que le projecteur est bien relié à l'alimentation électrique.
	Assurez-vous que le commutateur d'alimentation principale est sur ON.
	Vérifiez si la fonction de verrouillage des touches du panneau est activée ou non. Si elle l'est, les touches de commande de l'unité principale sont verrouillées et ne fonctionnent pas, mais le projecteur peut être contrôlé en utilisant la télécommande.
	La température à l'intérieur du projecteur est-elle trop élevée ? Lorsque la température intérieure est trop élevée, la fonction de protection interdit la mise en marche du projecteur. Attendez pendant un moment puis allumez-le.
L'image ne peut pas être projetée.	Vérifiez si l'entrée connectée a bien été sélectionnée.
	Vérifiez si un câble est bien connecté à la borne d'entrée.
	Vérifiez si l'obturateur est fermé ou ouvert.
	Vérifiez si les réglages sont tous bien ajustés.
L'image est déformée.	Vérifiez si le rapporteur est bien installé.
L'image est floue.	Assurez-vous que l'objectif est bien mis au point.
	Vérifiez si l'écran et le projecteur sont installés à des angles adéquats.
	La distance de projection peut être supérieure à la plage de mise au point.
	Vérifiez si l'objectif et les autres pièces présentent de la condensation. Si le projecteur est allumé dans un endroit chaud après avoir été stocké dans un endroit froid, il se peut que de la condensation se développe sur la lentille et les autres composants optiques. Dans un tel cas, veuillez attendre plusieurs minutes jusqu'à ce que la condensation ait disparu.
L'image vidéo est perturbée	Vérifiez si le câble signal connecté au projecteur est débranché.

Problème	Vérifiez ces éléments
Le projecteur ne peut pas être commandé à l'aide de la télécommande.	Assurez-vous que l'unité de transmission de la télécommande est orientée vers l'unité de réception de lumière située sur le projecteur.
	Vérifiez si les piles sont toujours bonnes. Remplacez-les par des piles neuves.
	Vérifiez s'il y a des objets obstruant le passage entre la télécommande et l'unité de réception de lumière située sur le projecteur.
	Vérifiez que vous n'êtes pas en dehors de la plage de fonctionnement de la télécommande (7m).
	Vérifiez si le câble de télécommande s'est débranché si vous utilisez la télécommande en la connectant au câble de télécommande.
Le voyant STATUS clignote en rouge.	Il se peut que votre projecteur ait un problème. Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des instructions.
Un code d'erreur est affiché.	Voir la "Liste des codes d'erreur" (page 43).

6-2. Liste d'affichage des voyants

Référez-vous aux descriptions ci-dessous lorsque vous observez le clignotement ou l'allumage fixe des deux voyants situés sur le panneau de commande du projecteur et du voyant STATUS arrière situé sur l'arrière du projecteur. Le projecteur possède également une fonction d'avertissement qui utilise un avertisseur sonore.



6-2-1. Voyant POWER

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Eteint		L'alimentation principale est coupée.	-
Clignotant	Vert	Le projecteur s'apprête à s'allumer. L'obturateur est fermé.	Attendez un instant.
	Orange	Le projecteur est train de refroidir.	Attendez un instant.
Fixe	Vert	Le projecteur est sous tension.	-
	Orange	Le projecteur est en veille.	-

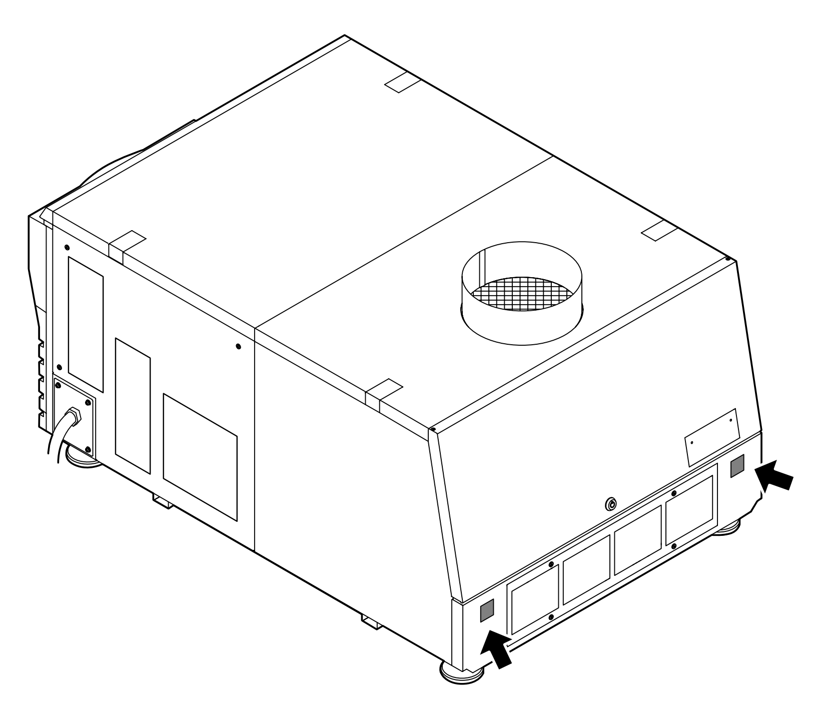
6-2-2. Voyant STATUS

Condition du voyant	Condition du projecteur	Remarque
Eteint	Normal	-
Clignotant (Rouge)	Erreur	Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.

6-2-3. Voyant MMS STATUS

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Eteint		Le commutateur multimédia (MMS) n'est pas utilisé.	-
Clignotant	Rouge	Erreur de liaison	Erreur de liaison. Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.
	Vert	Préparation de la liaison avec le commutateur multimédia intégré (MMS).	Attendez un instant.
	Orange	Préparation de la liaison avec le commutateur multimédia externe (MMS).	Attendez un instant.
Fixe	Vert	Le commutateur multimédia intégré (MMS) est relié.	-
	Orange	Le commutateur multimédia externe (MMS) est relié	-

6-2-4. Voyant STATUS arrière



Etat du voyant

Condition du voyant		Condition du projecteur	Remarque
Eteint		L'alimentation principale est coupée.	-
Clignotant	Vert	Le projecteur s'apprête à se mettre en marche. L'obturateur est fermé.	Attendez un instant.
	Orange	Le projecteur est train de refroidir.	Attendez un instant.
	Rouge (Avec avertisseur sonore)	Problème de sécurité, erreur	Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.
	Rouge (Sans avertisseur sonore)	Erreur avec projection d'image possible dans certaines conditions.	
Fixe	Vert	Le projecteur est sous tension.	-
	Orange	Le projecteur est en veille.	-
	Rouge	Erreur à un niveau n'affectant pas la projection.	Un message d'erreur est affiché sur l'écran LCD. Vérifiez le contenu de l'erreur.

6-3. Liste des codes d’erreur

Veuillez consulter votre revendeur/distributeur pour savoir quelle mesure prendre pour chaque code d’erreur.
La description est omise pour les codes d’erreur 20 à 92.

Code d'erreur	Message d'erreur	Description
1	Lamp Door Open	La porte du compartiment de lampe est ouverte.
2	Lamp OverTemp	La température (température de la lampe) est anormale.
4	GPSU Fail	L'alimentation électrique est anormale.
5	Lamp Unlit	La lampe ne s'allume pas.
6	House OverTime	Le temps cumulé du boîtier de lampe est écoulé.
8	LPSU OverTemp	La température (température intérieure de la lampe) est anormale.
10	DLP PGOOD Fail	La puissance du moteur est anormale.
12	E2PROM R Fail	Une erreur de lecture des données E2PROM a été détectée.
13	Interlock Fail	Une erreur de verrouillage a été détectée.
15	E2PROM W Fail	Une erreur d'écriture des données E2PROM a été détectée.
17	Pump Stop	Projecteur arrêté pour erreur de pompe.
20	System Fail	-
21	Self Test Fail	-
22	ARM Fail	-
23	DSP Fail	-
24	Interface FPGA Fail	-
25	Processor FPGA Fail	-
30	IB Diag Not Performed	-
31	IB FPGA Code Invalid	-
32	IB FPGA INITZ Fail	-
33	IB FPGA No-Load Set	-
34	IB FPGA DONE Fail	-
35	IB FPGA Reg R/W Fail	-
36	IB Framestore Test Fail	-
37	IB ANC FIFO Test Fail	-
38	IB RTC Serial # Fail	-
39	IB UART0 Fail	-
40	IB UART1 Fail	-
41	IB IIC Fail	-
42	IB Ethernet Fail	-
43	IB Sync-Serial Fail	-
44	IB File System Fail	-
45	IB Formatter Fail	-
46	IB Flash Protect Fail	-
47	IB GPI Macro Fail	-
48	IB A/D Macro Fail	-
60	PB Diag Not Performed	-
61	PB FPGA Code Invalid	-
62	PB FPGA INITZ Fail	-
63	PB McBSP XRDY Fail	-
64	PB FPGA Done Fail	-

Code d'erreur	Message d'erreur	Description
65	PB FPGA Reg R/W Fail	-
66	PB Serial-ID Chip Fail	-
67	PB CLUT-SRAM Fail	-
68	PB OvFS-SDRAM Fail	-
69	PB Resizer FIR Fail	-
70	PB Resizer FIFO Fail	-
71	PB Other Fail	-
90	FB Red RDRAM Signature Fail	-
91	FB Green RDRAM Signature Fail	-
92	FB Blue RDRAM Signature Fail	-
123	Bulb OverTime	Le temps cumulé de l'ampoule de la lampe est écoulé.
125	LPSU Fail	L'alimentation électrique de la lampe est anormale.
130	MMS Comm Fail	Une erreur de la communication avec le MMS intégré a été détectée.
131	MMS Fan Stop	Le ventilateur du MMS intégré s'est arrêté
132	MMS Fail	Une erreur s'est produite dans le MMS intégré.
150-158	Fan0 Stop-Fan8 Stop	Le ventilateur s'est arrêté.
160	GPSU Fan Stop	Le ventilateur s'est arrêté.
161	AC Fan Stop	Le ventilateur s'est arrêté.
170	OverTemp.Out	La température intérieure paramétrée (Air extérieur) est anormale.
171	OverTemp.In	La température intérieure paramétrée (Air intérieur) est anormale.
172	OverTemp.Chest	La température intérieure paramétrée (Boîte TI) est anormale.
173	OverTemp.DMD	La température intérieure paramétrée (DMD) est anormale.

6-4. Fonctionnement à l’aide un navigateur HTTP

6-4-1. Aperçu

L’utilisation des fonctions de serveur HTTP permettent de commander le projecteur depuis un navigateur Internet. Assurez-vous d’utiliser “Microsoft Internet Explorer 4.x” ou une version postérieure pour le navigateur web.
Ce dispositif utilise “JavaScript” et des “Cookies” et le navigateur doit être configuré pour accepter ces fonctions. Le mode de configuration dépend de la version du navigateur. Veuillez vous référer aux fichiers d’aide et aux autres informations apportées par votre logiciel.

REMARQUE La réactivité de l’affichage ou des touches peut être ralentie ou une opération ne pas être acceptée suivant les paramètres de votre réseau.
Si cela se produit, consulter votre administrateur réseau.
Le projecteur peut ne pas répondre si les touches sont pressées de façon répétée et rapidement. Si cela se produit, attendre un instant et répéter l’opération. Si vous n’obtenez toujours pas de réponse, retirez et réinsérez la carte LAN sur le projecteur.
Vous pouvez accéder aux fonctions de serveur HTTP en spécifiant
http://<l’adresse IP du projecteur>/index.html dans la colonne d’entrée de l’URL.

6-4-2. Préparation avant l’utilisation

Effectuez les connexions réseau, paramétrez le projecteur et confirmez qu’il est prêt avant de commencer les opérations du navigateur.
Il se peut que les opérations avec un navigateur qui utilise un serveur Proxy ne soient pas possibles selon le type de serveur Proxy et la méthode de réglage. Bien que le type de serveur Proxy soit un facteur, il est possible que les éléments qui ont été effectivement réglés ne s’affichent pas, selon l’efficacité du cache, et le contenu établi depuis le navigateur peut ne pas être respecté dans le fonctionnement. Il est recommandé de ne pas utiliser de serveur Proxy à moins que ce soit inévitable.

6-4-3. Traitement de l’adresse pour le fonctionnement via un navigateur

En ce qui concerne l’adresse réelle qui est saisie pour l’adresse ou saisie dans la colonne URL lorsque le projecteur est commandé par un navigateur, le nom d’hôte peut être utilisé tel quel avec le nom d’hôte correspondant à l’adresse IP du projecteur qui a été enregistré dans le serveur de nom de domaine par un administrateur réseau, ou bien le nom d’hôte correspondant à l’adresse IP du projecteur qui a été défini dans le fichier “HOSTS” de l’ordinateur utilisé.

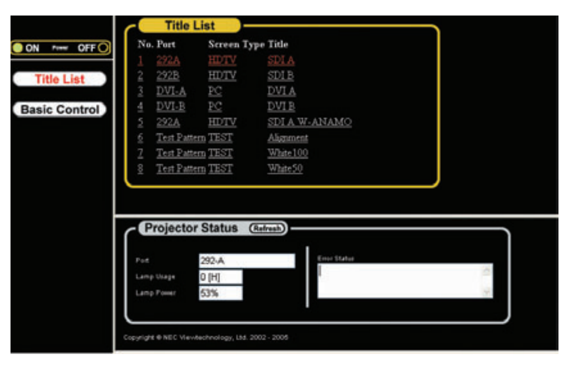
(Exemple 1) Lorsque le nom d’hôte du projecteur a été défini à “pj.nec.co.jp”

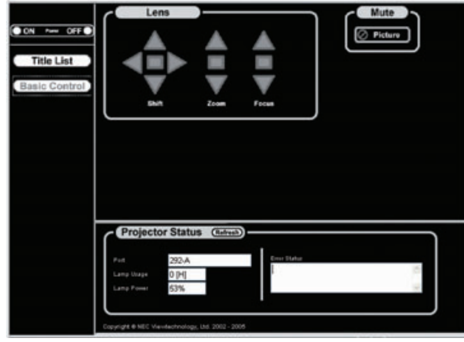
http://pj.nec.co.jp/index.html est spécifié pour l’adresse ou dans la colonne de saisie de l’URL pour accéder aux fonctions de serveur HTTP.

(Exemple 2) Lorsque l’adresse IP du projecteur est “192.168.10.10”

http://192.168.10.10/index.html est spécifié pour l’adresse ou dans la colonne de saisie de l’URL pour accéder aux fonctions de serveur HTTP.

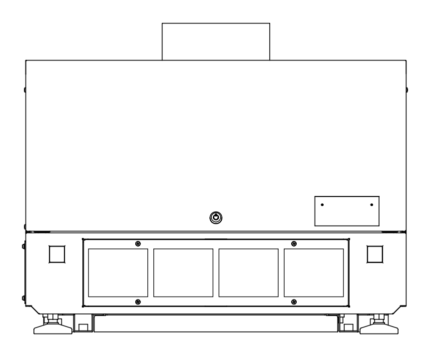
6-4-4. Structure du serveur HTTP





Power		Commande l'alimentation de votre projecteur. • On : Met le projecteur sous tension. • Off : Met le projecteur hors tension.
Title List		Affiche les titres définis dans le projecteur (tels que le port d'entrée, le type d'écran, et le titre). Cliquez et le titre sera changé.
Basic Control		Affiche les éléments de commande de base.
Lens		Commande le fonctionnement de l'objectif.
	Shift	▲ : Décale l'écran projeté vers le haut. ▼ : Décale l'écran projeté vers le bas. ◀ : Décale l'écran projeté vers la gauche. ▶ : Décale l'écran projeté vers la droite. ■: Arrête le déplacement. On peut également interrompre le déplacement en cliquant plus d'une fois sur la même touche.
	Zoom	▲ : Exécute un zoom avant de l'objectif. ▼ : Exécute un zoom arrière de l'objectif. ■: Arrête l'action de zoom. L'action de zoom peut également être arrêtée en cliquant plus d'une fois sur la même touche.
	Focus	▲ : Augmente la mise au point de l'objectif. ▼ : Diminue la mise au point de l'objectif. ■: Arrête la mise au point. On peut également interrompre la mise au point en cliquant plus d'une fois sur la même touche.
Mute	Picture	Cliquez et l'obturateur se ferme et l'image projetée disparaît. Cliquez de nouveau et l'image sera projetée de nouveau.
Projector Status		Affiche la condition du projecteur. • Port : Affiche le port d'entrée du titre sélectionné. • Lamp Usage : Affiche le nombre d'heures d'utilisation de la lampe. • Lamp Power : Affiche la puissance de la lampe (%). • Error Status : Affiche le statut des erreurs se produisant dans le projecteur. • Refresh : Met à jour l'affichage des conditions suivantes.

6-5. Dessin d’aperçu



990

700

360

503

Unités : mm

6-6. Caracteristiques techniques

Numéro du modèle	NC1600C
Mode de projection	3 puces DLP Cinema®
Résolution du panneau	2048 x 1080
Type de lampe	Lampe xenon 4kW (Remarque)
Tailles d'écran	5m à 20m (Largeur) (Dépend des conditions de configuration)
Rapport de contraste	Plus de 2200 : 1
Fonction de réglage de l'objectif	Commande du mouvement horizontal et vertical de l'objectif à moteur, Commande du zoom et de la mise au point à moteur, obturateur
Borne d'entrée des signaux	RGB NUMERIQUE (2) DVI-D 24fiches (Spécifications TMDS) SDI (2) BNC (SMPTE 292M Niveau C, 4:2:2)
Commande extérieure	D-sub 9 fiches RS232C (1) Télécommande Port Ethernet (2) (RJ-45) Port USB (Type A) Port GPIO (D-sub 37 broches) Slot de carte PC (1) PCMCIA type II, bus de carte Connecteur de sécurité
Alimentation électrique	CA200-240V, 50/60 Hz
Intensité d'entrée	30A
Puissance absorbée	5500W
Mode de refroidissement	Système à liquide de refroidissement, Système de refroidissement par air (comprend un filtre anti-poussière)
Niveau de bruit	Moins de 63dB
Installation	Orientation : Bureau/Avant, Bureau/Arrière
Dimensions	700mm(l) x 990mm(p) x 503mm(h) (Ne comprend pas les parties saillantes Comprend le pied)
Poids net	99 kg(sans objectif)
Environnement	Température de service : 5° à 35°C, Humidité : 10-85% (sans condensation) Température de magasinage: -10° à 50°C Humidité : 10-85% (sans condensation)
Réglementations	<Sécurité> <EMC> USA UL60950-1 FCC Classe A Canada CSA60950-1 ICES-003 Classe A Europe EN60950-1 EN55022 Class A EN55024 Océanie IEC60950-1 AS/NZS CISPR. 22 Classe A Japon J60950 VCCI Classe A Asie IEC60950-1 CISPR. 22

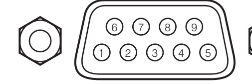
(Remarque) L'utilisation d'une lampe autre que les lampes optionnelles NEC aura pour conséquence une luminosité inférieure à celle des lampes optionnelles NEC. Si la luminosité est un critère important, nous vous recommandons d'utiliser les lampes optionnelles NEC.
NEC affichera sur sa page Internet les informations concernant les lampes, autres que les lampes optionnelles NEC, pouvant être installées. Veuillez noter que NEC ne garantit pas le bon fonctionnement et la fiabilité lorsque des lampes autres que les lampes optionnelles NEC sont installées.

* Veuillez noter que l'apparence et les caractéristiques peuvent être modifiées sans avertissement préalable.

6-7. Affectations des broches et fonctions des bornes

6-7-1. Connecteur PC CONTROL (D-Sub 9 broches)

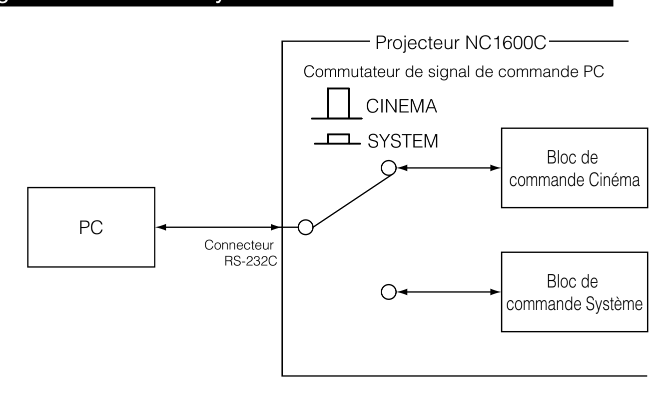
Il s'agit d'une interface RS-232C destinée à commander le projecteur depuis un PC. Le projecteur fonctionne comme un DCE (Equipement de communication de données). Utilisez donc un câble direct lors de la connexion à un PC.



N° de broche	Nom du signal RS-232C	Fonctions comme RS-232C	Opération de connecteur de projecteur
1	CD	Détection de porteur	Non utilisée (N.C.)
2	RXD	Données de réception	Emission de données à un dispositif externe
3	TXD	Données d'émission	Réception de données depuis un dispositif externe
4	DTR	Borne de données prête (Remarque 1)	Connexion à 6 broches
5	GND	Masse signal GND	Masse signal GND
6	DSR	Définition données prête (Remarque 1)	Connexion à 4 broches
7	RTS	Demande d'émission	SYSTEM (Remarque 2) : Hi-Z (Non utilisé) CINEMA (Remarque 2) : Hi-Z (Utilisé)
8	CTS	Emission disponible	SYSTEM (Remarque 2) : Fixé à -6,5 V (Non utilisé) CINEMA (Remarque 2) : ± 10,5 V (Utilisé : dépend du statut de communication)
9	RI	Indicateur d'anneau	Non utilisée (N.C.)

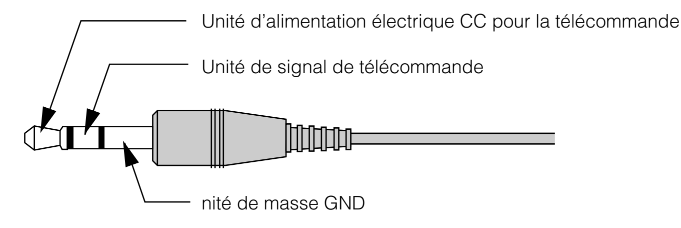
Remarque 1: n'utilisez pas les signaux DTR et DSR pendant la communication.
Remarque 2: les opérations des connecteurs varient en fonction du commutateur de signal de commande PC (CINEMA/SYSTEM). (En mode SYSTEM, n'utilisez pas les signaux RTS et CTS.)

Diagramme de configuration interne du système de communication RS-232C



6-7-2. Connecteur d'entrée de télécommande (REMOTE IN) (Stéréo mini)

Il est connecté à la télécommande du projecteur par le câble de télécommande accessoire.
Lorsque la télécommande est connectée à ce connecteur, le connecteur de câble de télécommande fonctionne avec les fonctions suivantes.



La tension CC fournie par le projecteur à la télécommande est d'environ +4,0 V.

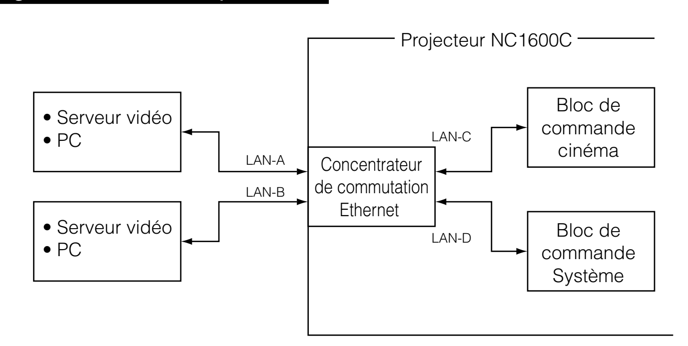
REMARQUE Le câble de télécommande est connecté en premier à la télécommande puis au projecteur.
L'extrémité avant du câble de télécommande est l'unité d'alimentation électrique. Faites donc attention de ne pas mettre en contact l'autre extrémité du câble de télécommande avec le projecteur ou d'autres appareils lorsque seul le câble de télécommande est connecté au projecteur.

ASTUCE Même si l'unité d'alimentation du câble de télécommande et l'unité de masse GND (telle que le projecteur) se mettaient en court-circuit, la fonction de protection située à l'intérieur du projecteur se déclencherait pour empêcher que le câble court-circuité n'endommage le projecteur.

6-7-3. Port LAN (LAN-A, LAN-B) (RJ-45)

Utilisez un câble Ethernet 10Base-T/100Base-TX UTP (Câble non blindé à paire torsadée) pour connecter le projecteur à un serveur vidéo ou un PC.
Un concentrateur de commutation se situe à l'intérieur, il n'y a donc pas de différence fonctionnelle entre les ports LAN-A et LAN-B.

Diagramme de configuration interne du port LAN



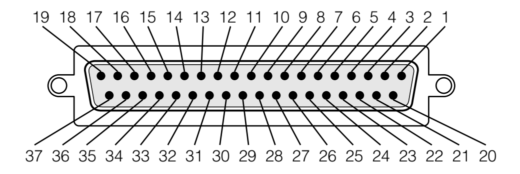
6-7-4. Fente de la carte PC

Installez une carte LAN sans fil pour contrôler le projecteur depuis un PC en utilisant le LAN sans fil. Lorsque vous utilisez le LAN sans fil, prêtez attention aux points suivants:

- La connexion ne peut pas être établie avec une carte réseau NIC (Network Interface Card) du même groupe réseau.
- Utilisez le LAN sans fil en mode ad hoc.
  * Les cartes du même groupe réseau ont la même valeur AND pour l'adresse IP et pour le masque de sous réseau.

6-7-5. Connecteur de commande externe (GPI/O) (D-Sub 37 broches)

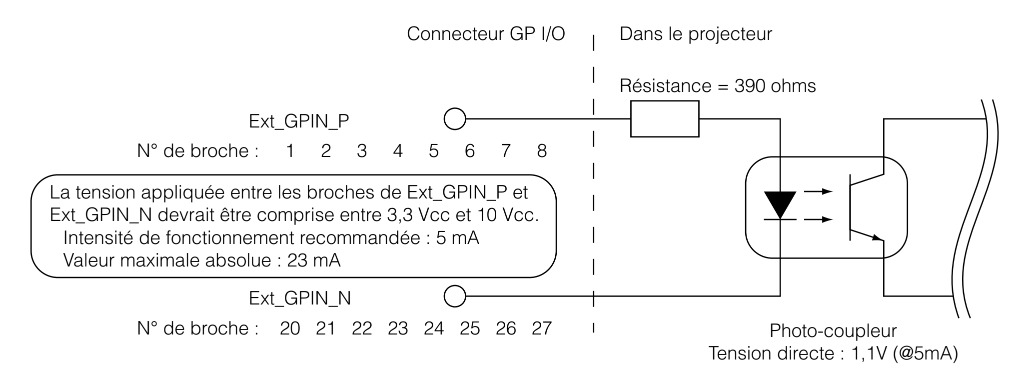
Il est possible de commander le projecteur à l'aide d'un dispositif extérieur et de commander le dispositif extérieur depuis le projecteur en utilisant un connecteur de commande externe (GPIO : Ports d'entrée/sortie généraux). Chaque broche est séparée électriquement des circuits internes du projecteur par un photo-coupleur. 8 ports d'entrée et 8 ports de sortie sont disponibles.
Veuillez contacter votre revendeur/distributeur à propos de la manière de les utiliser.



Vue des broches d'un connecteur femelle

N° de broche	Nom de signal	E/S	N° de broche	Nom de signal	E/S
1	Ext_GPIN_1_P	Entrée	20	Ext_GPIN_1_N	Entrée
2	Ext_GPIN_2_P	Entrée	21	Ext_GPIN_2_N	Entrée
3	Ext_GPIN_3_P	Entrée	22	Ext_GPIN_3_N	Entrée
4	Ext_GPIN_4_P	Entrée	23	Ext_GPIN_4_N	Entrée
5	Ext_GPIN_5_P	Entrée	24	Ext_GPIN_5_N	Entrée
6	Ext_GPIN_6_P	Entrée	25	Ext_GPIN_6_N	Entrée
7	Ext_GPIN_7_P	Entrée	26	Ext_GPIN_7_N	Entrée
8	Ext_GPIN_8_P	Entrée	27	Ext_GPIN_8_N	Entrée
9	Ext_GPOUT_1_P	Sortie	28	Ext_GPOUT_1_N	Sortie
10	Ext_GPOUT_2_P	Sortie	29	Ext_GPOUT_2_N	Sortie
11	Ext_GPOUT_3_P	Sortie	30	Ext_GPOUT_3_N	Sortie
12	Ext_GPOUT_4_P	Sortie	31	Ext_GPOUT_4_N	Sortie
13	Ext_GPOUT_5_P	Sortie	32	Ext_GPOUT_5_N	Sortie
14	Ext_GPOUT_6_P	Sortie	33	Ext_GPOUT_6_N	Sortie
15	Ext_GPOUT_7_P	Sortie	34	Ext_GPOUT_7_N	Sortie
16	Ext_PROJ_GOOD_P	Sortie	35	Ext_PROJ_GOOD_N	Sortie
17	NC	-	36	NC	-
18	Réservée	-	37	Réservée	-
19	Réservée	-	-	-	-

Connecteur d’entrée



• Utilisation de la commande GPIO

L’impulsion momentanée “ON” vous permet de commander le projecteur. Pour permettre l’impulsion “ON”, le maintenir pendant au moins 500 ms. Maintenir “OFF” pendant au moins 500 ms avant de commuter sur “ON”. (Voir page 53)
Voici la liste de fonction pour commander le projecteur en utilisant le port GPIO.

N de broche	Photo-coupleur Activé (ON) / Désactivé (OFF)				Fonction
1-20	ON				Lampe activée (on)
2-21	ON				Lampe désactivée (off)
3-22	4-23		3-22		-
4-23	ON		OFF		Image éteinte
3-22	5-24		3-22		-
5-24	ON		OFF		Image non éteinte
3-22	6-25	5-24	4-23	3-22	-
4-23	OFF	OFF	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 1.
5-24	OFF	OFF	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 2.
6-25	OFF	ON	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 3.
	OFF	ON	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 4.
	ON	OFF	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 5.
	ON	OFF	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 6.
	ON	ON	OFF	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 7.
	ON	ON	ON	ON	Sélectionne le titre enregistré dans MACRO 8.

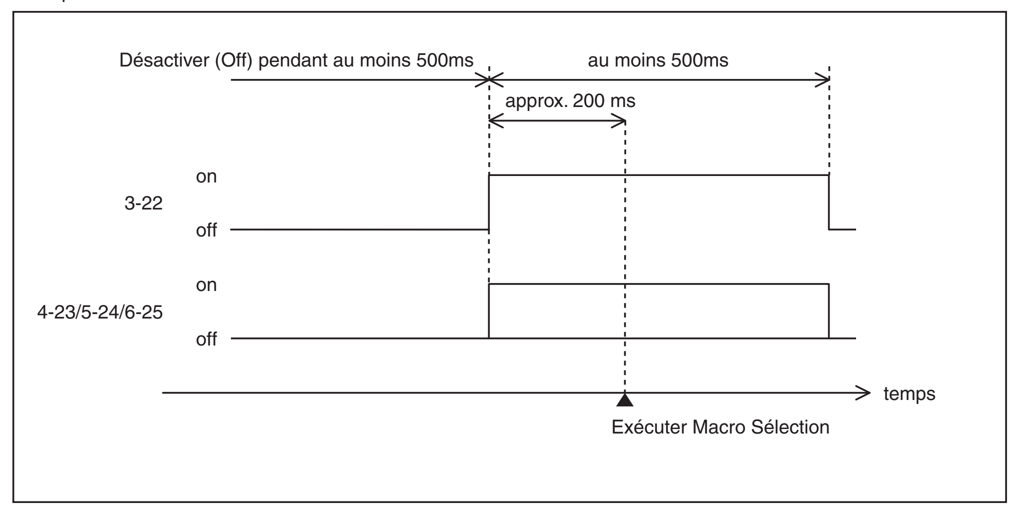
Exemple pour une image d’aspersion : 4-23 est pulsé en gardant 3-22 désactivé.
Exemple de sélection Macro 2 : 3-22 et 4-23 sont pulsés simultanément en gardant 6-25 et 5-24 désactivés.

REMARQUE

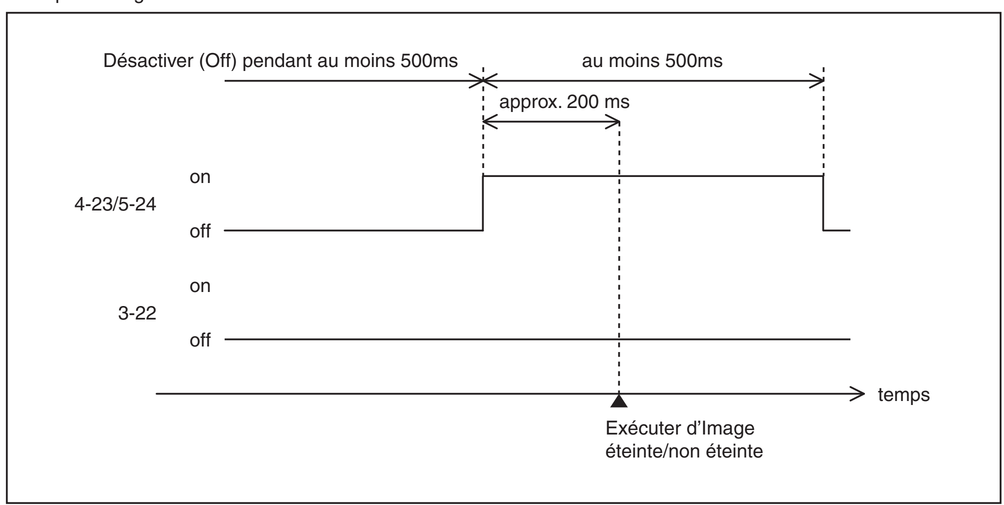
- La commande de fonctionnement arrivant du port GPI/O sera annulée lorsque le projecteur effectue d’autres tâches, tel que le refroidissement de la lampe et le titre de commutation.
- Régler tous les autres pins que ceux utilisés pour « OFF » (désactiver).
- La commande de fonctionnement est exécutée sur l’entrée continue de l’impulsion « ON » (activer) pendant à peu près 200 ms.

• Chronogramme de la commande GPIO

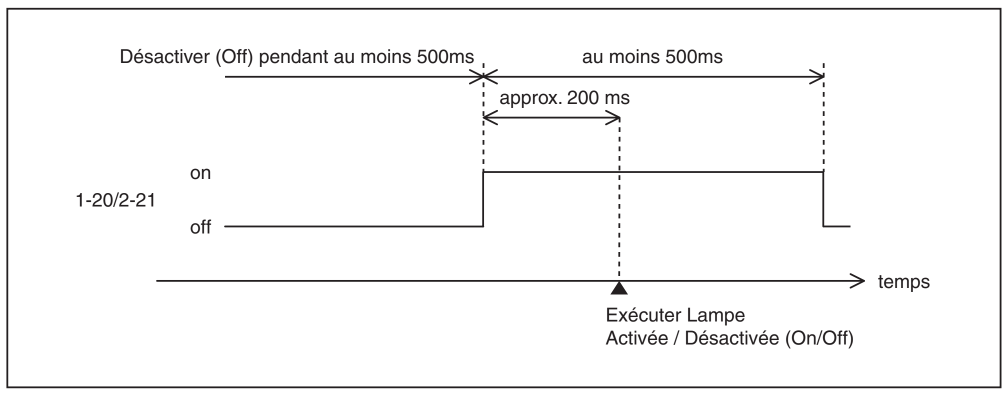
Exemple de Macro Sélection



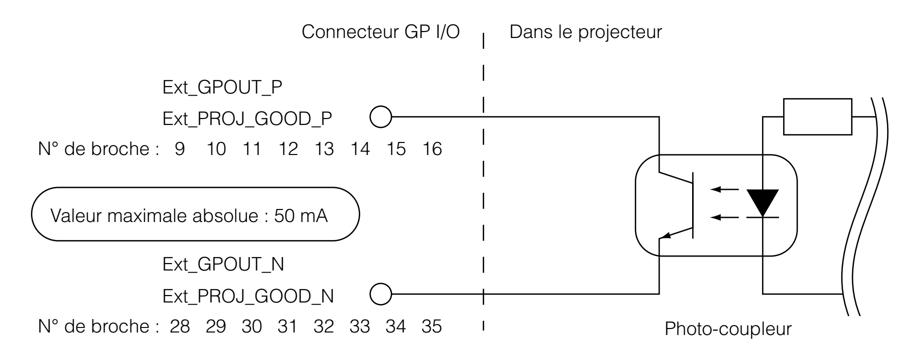
Exemple d'Image éteinte/non éteinte



Exemple de Lampe Activée / Désactivée (On/Off)

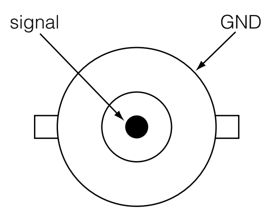


Connecteur de sortie



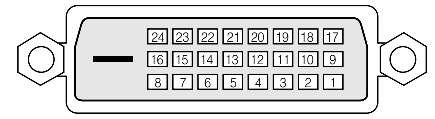
6-7-6. SDI-A, SDI-B (connecteur d'entrée HD-SDI) (BNC)

Il s'agit d'un connecteur d'entrée de signal (SMPTE 292/HDSDI) pour CINEMA.
Le SMPTE 292/HD-SDI transfère des signaux HDTV avec des signaux en série numériques de 1,5 GHz. Vous devez donc utiliser un câble coaxial de 75 ohms ayant une épaisseur et des caractéristiques supérieures à 5C-FB, et utiliser un BNC pour le connecteur.



6-7-7. DVI-A, DVI-B (Connecteur d'entrée numérique DVI) (DVI-D 24 broches)

Il s'agit d'un connecteur d'entrée DVI à liaison simple conforme à la détection de connexion à chaud (HPD, Hot plug detect).
Utilisez un câble à liaison simple. Du bruit peut être généré dans la vidéo si vous utilisez un câble à liaison double.
Les données EDID sont disponibles même lorsque le projecteur est hors tension.



Vue des broches d'un connecteur femelle

N° de broche	Nom de signal	N° de broche	Nom de signal
1	Données TMDS 2-	13	Non utilisée
2	Données TMDS 2+	14	Alimentation +5V
3	Blindage données TMDS 2	15	Masse
4	Non utilisée	16	Hot Plug Detect*
5	Non utilisée	17	Données TMDS 0-
6	Horloge DDC	18	Données TMDS 0+
7	Données DDC	19	Ecran données TMDS 0
8	Non utilisée	20	Non utilisée
9	Données TMDS 1-	21	Non utilisée
10	Données TMDS 1+	22	Blindage horloge TMDS
11	Blindage données TMDS 1	23	Horloge TMDS +
12	Non utilisée	24	Horloge TMDS -

6-8. Liste des produits connexes

Nom du produit		Nom du modèle
Objectif	Objectif zoom 1,3 à 1,75:1	NC-60LS13Z
	Objectif zoom 1,75 à 2,4:1	NC-60LS17Z
	Objectif zoom 2,4 à 3,9:1	NC-60LS24Z
Objectif anamorphoseur	Objectif anamorphoseur 1,25	AL 1.25
Tourelle motorisée pour objectif anamorphoseur	Tourelle d'anamorphoseur	NC-AT02
Lampe	Lampe 4,0 kW	NC-16LP401
	Lampe 4,0 kW (Type longue durée)	NC-16LP402
Kit de câble d'alimentation	Kit de câble d'alimentation	(Remarque)
Socle spécialisé	Piédestal	NC-PD01
Carte LAN sans fil	Carte LAN sans fil Série NWL-100	(Remarque)
Panneau tactile	Contrôleur de panneau tactile	(Remarque)
Bras de support pour panneau tactile	Bras de support de panneau tactile	(Remarque)
Filtre à air de rechange	Filtre à air	NC-16AF01
Commutateur multimédia de type intégré	Commutateur multimédia de type intégré	MM2000B
Carte d'interface (DVI)	Carte d'entrée DVI	MM-DVI
Carte d'interface (SDI)	Carte d'entrée SDI	MM-SDI
Carte d'interface (RGB)	Carte d'entrée RVB analogique	MM-RGB
Carte d'interface (VIDEO)	Carte d'entrée VIDEO	MM-VIDEO

(Remarque) Veuillez contacter votre revendeur/distributeur pour obtenir des détails sur les noms de produits et de modèles.

Ver.2 07/07